KAWAI

Piano numérique Série Concert Performer

Notice d'utilisation

Modèle : CP200

IBM est une marque déposée de International Business Machines Corporation.

Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

NEC est une marque déposée de NEC Corporation.

SRS et le symbole SRS sont des marques déposées de SRS Las, Inc., aux Etats Unis et dans une sélection d'autres pays étrangers. La technologie SRS est incorporée sous licence de SRS Labs, Inc. et est protégée par les brevets N°4,748,669 et 4,841,572 aux Etats Unis et par d'autres brevets dont les numéros dépendent du pays où ils sont déposés. L'achat de cet appareil ne donne pas le droit de vendre des enregistrements réalisés avec la technologie SRS.

Toutes les descriptions et spécifications de cette notice sont sujettes à modification sans préavis.

Règles de sécurité CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS RELATIVES AU RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURE D'UNE PERSONNE



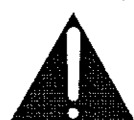
AVERTISSEMENT
POUR REDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ELECTROCUTION, PROTEGEZ CET APPAREIL DE LA PLUIE OU DE L'HUMIDITE.

AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIR.

POUR REDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE OU D'ELECTROCUTION, NE DEMONTEZ PAS LE COUVERCLE (OU L'ARRIERE). A L'INTERIEUR, AUCUNE PARTIE N'EST REPARABLE PAR L'UTILISATEUR.
POUR LA MAINTENANCE, ADRESSEZ-VOUS A DU PERSONNEL QUALIFIE.



Le symbole de l'éclair avec une pointe de flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral met en garde l'utilisateur contre la présence de tension dangereuse, non isolée, à l'intérieur de l'appareil, dont l'amplitude peut être suffisante pour induire un risque d'électrocution d'une personne.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral alerte l'utilisateur de la présence de règles d'utilisation et d'entretien importantes dans la notice qui accompagne l'appareil.

Exemples de symboles graphiques



Indique que des précautions doivent être prisent.
L'exemple indique à l'utilisateur qu'il doit faire attention de ne pas se faire coincer les doigts.



Indique une manipulation interdite.
L'exemple indique que le démontage de l'appareil est interdit.



Indique qu'une manipulation doit être effectuée.
L'exemple indique à l'utilisateur qu'il doit débrancher le câble d'alimentation de la prise secteur.

Lisez toutes les instructions avant d'utiliser cet appareil.

AVERTISSEMENT - Lors de l'utilisation d'appareils électriques, des précautions de base doivent toujours être prises. Les précautions qui suivent en font partie.



AVERTISSEMENT

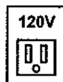
Indique un risque potentiel qui peut entraîner la mort, ou de graves lésions, si l'appareil n'est pas manipulé correctement.

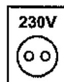
Ne pas utiliser cet appareil à proximité de présence d'eau - comme à coté d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, dans un lieu humide, ou près d'une piscine.

Ne pas toucher la prise d'alimentation avec les mains humides. Vous risqueriez de recevoir une décharge électrique. Manipulez également le cordon d'alimentation avec précaution. En marchant, ou en trébuchant dessus, les conducteurs qui sont à l'intérieur peuvent se rompre ou se mettre en court-circuit.



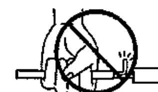
Cet appareil doit être branché sur une prise secteur du type de celle qui est décrite sur l'appareil, ou sur la notice d'utilisation.







Si vous tiriez sur le câble, vous pourriez l'endommager en provoquant un incendie, une électrocution, ou un court-circuit.



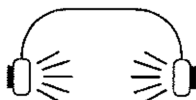
Lorsque vous débranchez le câble secteur, faites-le en maintenant et en tirant la prise pour la déconnecter.



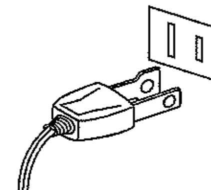
En dehors des opérations d'entretien à effectuer par l'utilisateur, n'essayez pas de réparer l'appareil. Toute autre opération de maintenance doit être prise en charge par du personnel qualifié.



Cet appareil, en association avec un amplificateur et des haut-parleurs, ou un casque, peut produire des niveaux sonores qui pourraient causer une perte d'audition permanente. Ne pas utiliser l'appareil avec un volume élevé ou fatiguant, pendant de longues périodes. Si vous constatez une quelconque perte d'audition ou des bourdonnements dans les oreilles, vous devriez consulter un médecin spécialiste.



Il se peut que cet appareil soit équipé avec une fiche secteur polarisée (une languette plus large que l'autre). C'est une mesure de sécurité.
Si vous ne pouvez pas brancher la fiche dans la prise secteur, contactez un électricien qui remplacera votre prise.
Ne supprimez pas le détrompeur de la fiche.





PRECAUTION

Indique un risque potentiel qui peut entra ner la d t rioration, ou des dommages, pour l'appareil ou ses propri t s, si celui-ci n'est pas manipul correctement.

Ne pas utiliser l'appareil dans les lieux suivants.

- Lieux exposés aux rayons directs du soleil, comme la proximité des fenêtres.
- Lieux surchauffés, comme la proximité des radiateurs.
- Lieux très froid, comme à l'extérieur.
- Lieux très humides.
- Lieux où la présence de poussière ou de sable est importante.
- Lieux où l'appareil est exposé à des vibrations excessives.

L'utilisation de l'appareil dans un de ces lieux peut entraîner une panne de celui-ci.

Mettez toujours l'appareil hors tension lorsqu'il n'est pas utilisé. Ce produit n'est pas totalement déconnecté du circuit électrique lorsqu'il est mis hors tension par le bouton d'arrêt. Si l'appareil ne doit pas être utilisé pendant une longue période, il est préférable de débrancher le câble d'alimentation de la prise secteur.



Avant de brancher le câble d'alimentation, assurez-vous que cet appareil, et les autres appareils, soient en position Arrêt (OFF).
Le non respect de cette consigne peut engendrer la panne de cet appareil, ou des autres appareils.

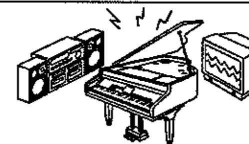


Ne pas se tenir debout sur l'appareil, ou le surcharger.
Si vous le faisiez, vous pourriez déformer ou provoquer la chute de l'appareil, en entraînant une panne ou des blessures.

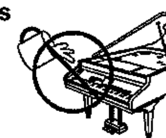


L'appareil doit être situé pour que son propre positionnement ne gêne pas sa ventilation.

Tenir l'appareil éloigné des moteurs électriques, des tubes et enseignes néon, des installations de lumière fluorescente, et autres sources de bruits électriques.



Faites attention de ne pas introduire de produits ou de liquides étrangers par les ouvertures de l'appareil. Ce produit doit être mis à l'abri des écoulements ou projections d'eau. Ne jamais placer sur le produit des objets contenant des liquides, tels que des vases ou autres récipients.



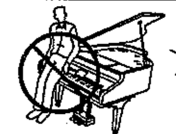
Lorsque vous branchez le câble d'alimentation et les autres câbles, faites attention de ne pas les emmêler. Si vous négligiez ceci , il pourrait en résulter un incendie, une électrocution, ou un court-circuit.



Faites attention de ne pas lâcher l'appareil. L'appareil est lourd, et il doit être porté par plus de deux personnes. La chute de l'appareil peut entraîner la panne.



Ne pas s'appuyer contre le clavier.
Cela pourrait provoquer la chute de l'appareil, et engendrer des blessures.



Ne pas nettoyer l'appareil avec du benzène ou du diluant.
L'utilisation de ces produits pourrait entraîner une décoloration ou une déformation de l'appareil.
Pour nettoyer cet appareil, utilisez un chiffon doux imprégné d'eau tiède, essorez le bien, puis frottez délicatement l'appareil.



Pour réduire le risque de blessure, une surveillance rapprochée est nécessaire lorsque l'appareil est utilisé à proximité d'enfants.

Cet appareil doit être utilisé seulement avec le stand fourni par le fabriquant.

L'appareil doit être révisé par du personnel qualifié lorsque :

- Le câble ou la prise d'alimentation sont endommagés.
- Des objets sont tombés, ou du liquide à été renversé à l'intérieur de l'appareil.
- L'appareil a été exposé à la pluie.
- L'appareil ne semble pas fonctionner normalement, ou manifeste un changement marqué dans ses performances.
- L'appareil est tombé, ou son meuble est endommagé.

Si quelque chose d'anormal se passe dans l'appareil, éteignez-le immédiatement (position OFF), déconnectez le câble d'alimentation, et contactez le magasin qui vous a vendu l'appareil.

- **Ce piano numérique est réservé à un usage familial et n'est pas destiné à un usage commercial.**



Introduction

Merci pour l'achat d'un piano numérique Kawai de la série Concert Performer (CP).

Les pianos de la série CP ont été conçus pour vous fournir les outils qui vous permettront d'éprouver le plaisir et la satisfaction que seule la pratique musicale peut procurer. Le CP propose de superbes sonorités de piano très réalistes ainsi que le clavier le plus finement fabriqué de sa catégorie. Le CP est le résultat unique des soixante dix années d'expérience de Kawai dans la fabrication de pianos acoustiques et la conception de technologies musicales électroniques.

Avec 300 sonorités différentes à votre disposition, vous, et votre CP, aurez la possibilité de jouer tous les styles de musique, du traditionnel au contemporain. Les modes d'accompagnement automatique permettent à tous, de profiter du plaisir de jouer avec une musique d'accompagnement richement orchestrée, même sans expérience musicale préalable. Des centaines de styles (rythmes) musicaux internes vous inspireront et vous assisteront lorsque vous jouerez vos morceaux favoris. Remercions aussi la nouvelle fonction Song Stylist avec laquelle vous pourrez rappeler tous les réglages importants de la console qui correspondent à votre morceau favori en appuyant sur un seul bouton.

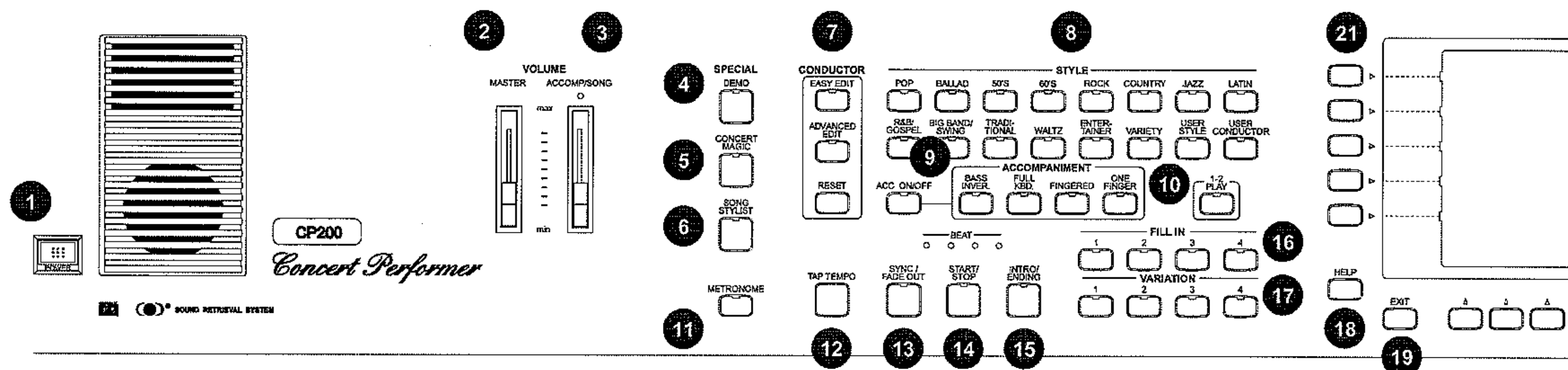
Votre piano abrite également de nombreuses fonctions puissantes et professionnelles comme un enregistreur (séquenceur) MIDI 16 pistes, un processeur multi-effets, un éditeur de style (Style Maker) et un lecteur de disquette. Des exclusivités comme la fonction Concert Magic de Kawai permettent aux enfants comme aux adultes qui n'ont jamais pratiqué un instrument de musique d'éprouver les émotions du musicien qui interprète un morceau, simplement en frappant les touches avec un doigt.

Le CP offre de fantastiques opportunités pour toute personne qui a envie de faire de la musique. Lisez cette notice en détail et gardez-la à portée de main comme référence. Ainsi, vous pourrez obtenir le maximum de cet instrument incroyable.

Nous espérons que vous apprécierez chaque instant que vous passerez en compagnie de votre Concert Performer.

Table des matières

Nom des différents éléments



1. Power
Pour mettre le piano sous, et hors tension.

2. Atténuateur Volume Master
Règle le volume général de l'instrument.

3. Atténuateur Volume Accomp/Song
Règle le volume de la partie d'accompagnement en mode d'accompagnement automatique (Auto Accompaniment). Permet également de doser le volume du morceau joué depuis une disquette.

4. Demo (page 154)
Appelle les morceaux internes qui démontrent le potentiel du piano CP.

5. Concert Magic (page 112)
Appelle les morceaux Concert Magic internes.

6. Song Stylist (page 35)
Appelle des présélections de son qui permettent de jouer de nombreux airs connus.

7. Style Conductor (page 74)
Utilisé pour modifier ou créer vos propres motifs d'accompagnement.

8. Style (page 26)
Appellent différents styles de phrases musicales pour accompagner votre jeu.

9. Accompaniment (page 28)
Activation et désactivation de la fonction d'accompagnement automatique et sélection du type d'accompagnement automatique.

10. 1-2-Play (page 30)
Lorsque ce bouton est activé le CP est prêt à jouer avec votre Style favori dès que vous appuierez sur un simple bouton.

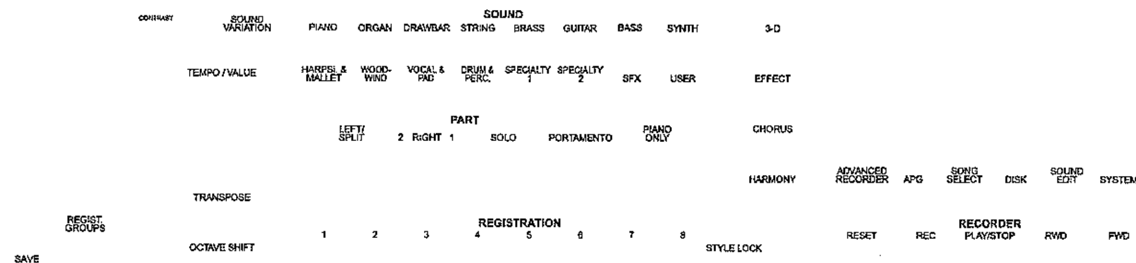
11. Metronome (page 23)
Démarrage du métronome.

12. Tap (page 26)
Tapez sur ce bouton au tempo que vous désirez et le CP réglera automatiquement son tempo à cette valeur.

13. Sync/Fade out (page 27)
Lorsque ce bouton est activé, le CP attend que vous appuyiez sur une touche pour démarrer l'accompagnement. Ce bouton est aussi utilisé pour faire disparaître progressivement l'accompagnement en fin de morceau.

14. Start/Stop (page 27)
Démarre et arrête le style d'accompagnement.

15. Intro/Ending (page 27)
Lorsque ce bouton est activé, le CP joue une partie d'introduction qui introduira le Style choisi, ou une partie de fin avant l'arrêt de celui-ci.



16. Fill-in (page 28)
L'activation d'un de ces quatre boutons fera jouer momentanément un des quatre motifs prévus pour embellir le Style.

17. Variation (page 28)
Sélection de l'un des quatre motifs (Variations) possibles pour le Style choisi.

18. Help (page 152)
Appelle des pages d'écran d'aide qui donnent des explications sur les fonctions du piano CP.

19. Exit
Permet de revenir à la page d'écran précédente avec un menu de niveau hiérarchique supérieur. Elle peut donc, dans certains cas, vous conduire à la page d'écran principale.

20. Afficheur LCD
Affiche toutes les informations sur les sonorités actuellement sélectionnées, les réglages, les options, etc.

21. Boutons de sélection
Utilisés pour modifier et sélectionner les paramètres inscrits sur l'afficheur.

22. Save
Utilisé pour sauvegarder vos réglages ainsi que les données que vous avez créées.

23. Regist. Group (page 30)
Rappelle les présélections internes ainsi que vos présélections (registrations) de son.

24. Contrast
Réglage du contraste de l'afficheur pour une vision optimale.

25. Molette Tempo/Value
Utilisée pour régler le tempo, se déplacer parmi différentes sélections, et régler les valeurs des paramètres de l'afficheur.

26. Transpose (page 21)
Modifie la hauteur globale de l'accord du CP par pas de 1 demi-ton.

27. Octave Shift (page 21)
Modifie la hauteur globale de l'accord du CP par pas de 1 octave.

28. Sound (page 11)
Utilisés pour sélectionner la sonorité de l'instrument que vous aimeriez jouer.

29. Part (page 9)
Sélectionnent lesquelles des quatre Parties (Left/Split, Right 1, Right 2, Solo) seront activées et prêtes à jouer avec les sonorités qui leur sont assignées.

30. Piano Only (page 24)
Assigne automatiquement le son de piano Concert Grand à la Partie Right 1.

Pédales

Connectique à l'avant

31. Registrations (page 30)
Sélectionnent une des huit registrations disponibles dans le groupe actuellement sélectionné.

32. 3–D (page 15)
Ajoute l'effet d'ambiance 3D au son.

33. Effects (page 17)
Active l'effet audio assigné à une sonorité d'instrument.

34. Chorus (page 16)
Active l'effet de chorus assigné à une sonorité d'instrument.

35. Harmony (page 38)
Ajoute des harmonies à la mélodie lorsque l'accompagnement automatique est activé.

36. Advanced Recorder (page 44)
Utilisé pour enregistrer et modifier un morceau.

37. APG (Auto Phrase Generator, page 92)
Utilisé pour créer une phrase d'accompagnement depuis les données d'un morceau existant.

38. Song Select (page 106)
Appelle la liste des morceaux disponibles sur la disquette insérée dans le lecteur.

39. Disk (page 142)
Utilisé pour accéder aux différentes fonctions de la disquette.

40. Sound Edit (page 100)
Utilisé pour modifier les sonorités existantes ou créer les votre.

41. System (page 118)
Utilisé pour modifier certains réglages qui affectent le fonctionnement général du CP.

42. Recorder (page 40)
Utilisé pour enregistrer et faire rejouer un morceau.

43. Lecteur de disquette
Permet de lire et d'écrire des données sur une disquette 3.5" HD standard.

44. Pédale Douce (Una corda)
Adoucit le volume de la sonorité jouée. Cette pédale peut aussi être assignée pour contrôler d'autres fonctions (voir page 128).

45. Pédale Tonale
Prolonge uniquement le son des notes qui sont jouées au moment ou l'on appuie sur la pédale. Cette pédale peut aussi être assignée pour contrôler d'autres fonctions (voir page 128).

46. Pédale Sustain (Forte)
Prolonge le son lorsque les mains ont quitté le clavier. La pédale Sustain est capable de transmettre le jeu de demi-pédale qui offre un meilleur contrôle de l'action des étouffoirs.

Connectique à l'arrière

47. Prises Headphone
Ces deux prises sont prévues pour le branchement d'un ou de deux casques qui permettront à celui qui le désire de jouer son piano CP pour lui seul, ou avec une autre personne, sans déranger l'entourage.

48. Mic In Volume
Règle le niveau de volume de l'entrée du microphone.

49. Prise Microphone
Permet de brancher un microphone ou une autre source audio dont le niveau de sortie est comparable à celui d'un micro.

50. Interface série
Utilisée pour relier le CP à un ordinateur domestique et échanger des données MIDI. Sélectionnez l'appareil approprié à l'aide du sélecteur.

PC1 : Ordinateurs NEC, PC2 : IBM PC & compatibles, Mac : Ordinateurs Apple, MIDI : Port désactivé.

51. Prises MIDI
Utilisées pour relier des appareils MIDI externes au CP. Actives seulement lorsque le sélecteur de l'interface série est positionné sur MIDI.

52. Prises LINE IN
Prises d'entrées audio utilisées pour connecter les sorties stéréo d'un instrument ou d'un autre appareil audio pour l'écouter au travers du système d'amplification du CP. L'atténuateur Master volume du CP n'agit pas sur le volume du signal audio qui vient de ces prises.

53. Prises LINE OUT
Prises de sorties audio utilisées pour envoyer le signal audio stéréo du son du CP vers des amplificateurs, un magnétophone ou des appareils similaires. Le signal audio qui provient des prises LINE IN est également dirigé vers ces prises.

54. Prise pour câble pédalier
Branchez ici le câble qui vient du pédalier.

Généralités

Cette notice vous fournit toutes les informations dont vous aurez besoin pour profiter pleinement du potentiel musical de votre Concert Performer. Avant que vous commenciez à apprendre comment utiliser les fonctions spécifiques, il est important de comprendre certaines des idées qui sont à la base du concept de cet instrument.
L'interface utilisateur du Concert Performer a été conçue pour être intuitive et simple. Cependant, cet instrument possède tellement de fonctions qu'il serait tout simplement peu commode d'avoir un bouton dédié à chaque fonction. C'est pour cela que de nombreuses fonctions sont accessibles par un choix dans des listes ou des menus qui vous sont proposés sur le large afficheur. Souvent, la sélection d'une fonction dans un menu appelle un autre sous-menu d'options spécifiques à cette fonction. Ce système de menus et sous-menus permet d'atteindre logiquement et sans détour le but recherché, et la familiarisation avec ce type de navigation est très aisée.

Afficheur LCD

L'afficheur LCD est la fenêtre à travers laquelle le Concert Performer vous communique toutes sortes d'informations concernant ses réglages. La taille importante de l'afficheur permet d'afficher clairement de nombreux éléments en même temps, pas seulement des mots, mais également de larges graphiques.

Boutons de sélection

Les boutons de sélection sont utilisés pour choisir directement une fonction du CP avec laquelle vous aimeriez travailler. Dans la plupart des cas, cette fonction spécifique est inscrite sur la console, juste au-dessus du bouton. On trouvera par exemple les boutons repérés 1-2 PLAY, FILL-IN, et CHORUS. Dans cette notice, pour plus de clarté, le nom de ces boutons est toujours imprimé en majuscules.

La plupart de ces boutons possède un indicateur lumineux (petit voyant). Ce voyant sera allumé lorsque la fonction est utilisée. Ainsi vous pourrez rapidement, d'un coup d'œil sur le bouton, voir si la fonction a été activée.

17 boutons entourent l'afficheur. Ils n'ont pas de repérages spéciaux car ils n'ont pas de fonctions prédéterminées. Ils sont utilisés pour sélectionner l'élément qui est actuellement présent juste à côté d'eux sur l'afficheur. Un bouton peut, par exemple, avoir le nom d'une sonorité d'instrument affichée à coté de lui dans un menu, et vous pouvez dans ce cas sélectionner cet instrument en appuyant sur le bouton, alors que dans un autre menu le même bouton vous servira à activer une fonction relative à l'utilisation du lecteur de disquette.

Pour que les choses restent simples, cette notice se référera aux cinq boutons sur le côté gauche de l'afficheur en tant que boutons L1 à L5. De même les cinq boutons sur le côté droit de l'afficheur seront appelés R1 à R5 alors que les sept boutons juste sous l'afficheur seront les boutons fonctions F1 à F7.

Souvent, lorsque vous appuyez sur un bouton L ou R juste à côté d'un élément de l'afficheur, un cadre apparaîtra autour de cet élément pour accuser réception de votre commande. Quelquefois une page d'écran d'un sous-menu relatif à votre choix sera appelée immédiatement pour vous présenter d'autres options.

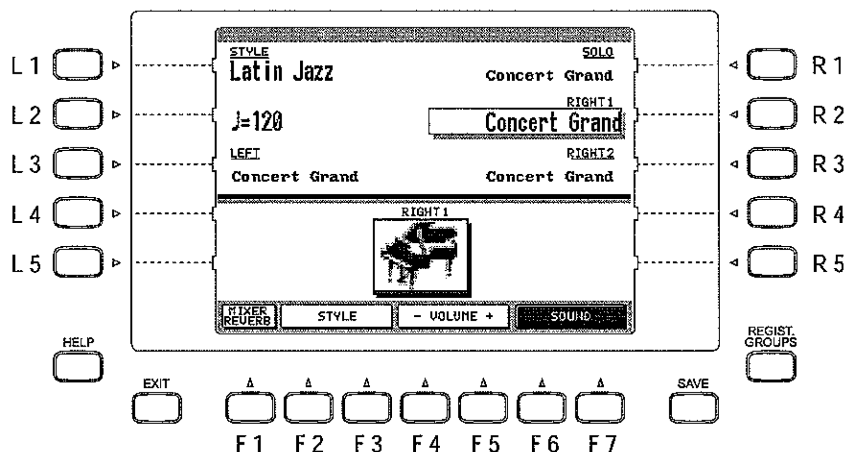
Lorsque vous appuyez sur un des boutons F, sa fonction sera surlignée (affichée en vidéo inverse) sur l'écran pour indiquer qu'elle a été activée.

L1 Sélectionne un Style.

L2 Règle le Tempo.

L3 Sélectionne une sonorité pour la Partie LEFT.

Aucunes fonctions ne sont assignées aux boutons L4 et L5.

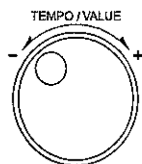


R1 Sélectionne une sonorité pour la Partie SOLO.
R2 Sélectionne une sonorité pour la Partie RIGHT1.
R3 Sélectionne une sonorité pour la Partie RIGHT2.

Aucunes fonctions ne sont assignées aux boutons R4 et R5.

Le cadre qui entoure le son RIGHT1 indique que cette Partie est actuellement sélectionnée

F1 Vous fera passer dans le menu des réglages MIXER/REVERB.
F2, F3 Sélectionne un Style
F4, F5 Règlent le volume de la Partie actuellement sélectionnée.
F6, F7 Sélectionnent une sonorité pour la Partie actuellement sélectionnée. La couleur inversée indique que ce bouton graphique est activé.



Molette

La Molette est utilisée pour changer la valeur d'une donnée, ou pour vous déplacer parmi des options qui sont affichées sur l'écran LCD.
Lorsque vous tournez la Molette vous remarquerez que l'élément de l'afficheur actuellement sélectionné (identifié par son cadre, ou parce qu'il est souligné) sera affecté. Dans d'autres cas, lorsque l'affichage vous présente une liste de choix, la rotation de la Molette vous permettra de monter ou descendre rapidement dans la liste pour sélectionner votre choix. La Molette peut encore être une autre façon de passer d'un élément à un autre de l'écran sans utiliser directement les boutons L ou R.

Commandes de base

Ce chapitre traite des opérations de base, qui sont indispensables pour jouer le Concert Performer, telles que la sélection d'une sonorité, la configuration d'une Partie et les réglages de l'effet.

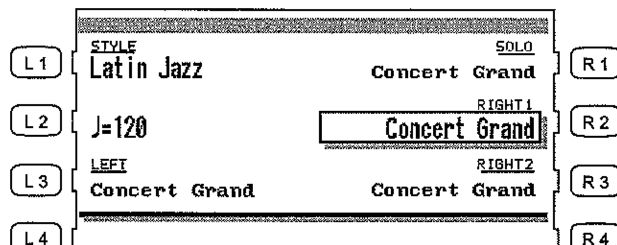
Sélection d'une Partie pour jouer

Lorsque vous êtes dans la page d'écran principale de l'afficheur (comme lorsque vous venez de mettre l'instrument sous tension), vous pouvez voir les quatre Parties sonores qui peuvent être jouées depuis le clavier. Ces quatre Parties sont nommées LEFT, RIGHT 1, RIGHT 2, et SOLO, et chacune possède une sonorité d'instrument, parmi les 300 sonorités internes, qui lui est assignée. Vous pouvez individuellement activer ou désactiver n'importe laquelle de ces quatre Parties, ce qui vous permet d'entendre jusqu'à quatre sonorités différentes en jouant sur le clavier. Quelles que soient les sonorités qui leur sont assignées les Parties RIGHT 1, RIGHT 2 et SOLO seront empilées les unes sur les autres si ces trois Parties sont activées en même temps. L'activation de la Partie LEFT partagera automatiquement le clavier pour que seule la sonorité qui est assignée à la Partie LEFT soit entendue lorsque vous jouez les touches des octaves les plus à gauche. Chaque Partie possède son propre bouton de sélection sur la console.

La sélection d'une Partie est aisée :

1) **Appuyez sur le bouton PART de la Partie que vous désirez activer. Le voyant du bouton s'allumera.**
2) **Pour désactiver une Partie, appuyez simplement une nouvelle fois sur le bouton PART. Le voyant s'éteindra.**

- Si la page d'écran principale est actuellement à l'afficheur, vous pouvez savoir si une Partie est active en regardant le nom de la sonorité qui lui est assignée. Si le nom de la sonorité est en gros caractères, la Partie est activée. Si le nom de la sonorité est en petits caractères, alors la Partie est désactivée.



Sur cet exemple :

RIGHT1 est activée

SOLO, RIGHT2, LEFT sont désactivées

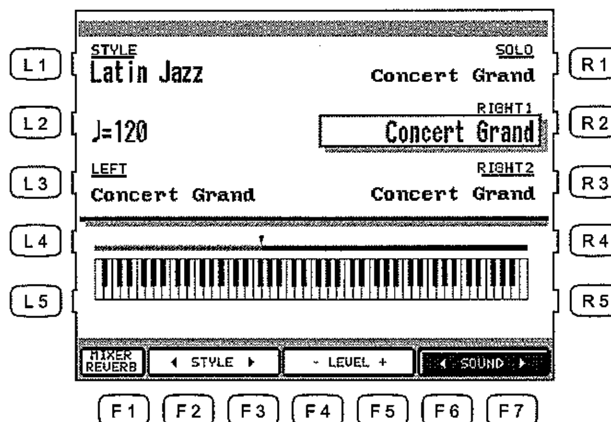
Partage du clavier.

Lorsque la Partie LEFT est activée le CP partagera automatiquement le clavier pour que seule la sonorité qui est assignée à la Partie LEFT soit entendue lorsque vous jouez à gauche d'une touche spécifique du clavier baptisée « Point de split ». Vous pouvez choisir vous-même le Point de split.

Pour modifier le Point de split :

1) **Appuyez sur le bouton LEFT/SPLIT pour activer la Partie LEFT. Vous verrez une représentation graphique du clavier à 88 touches du CP.**
2) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton LEFT/SPLIT et, alors que vous le maintenez enfoncé, appuyez sur la touche du clavier que vous voulez choisir comme Point de split (la note la plus à gauche qui jouera sonorités des Parties RIGHT1, RIGHT2, et/ou SOLO).**
   Vous pouvez aussi utiliser les boutons L4 et R4 pour déplacer le point de split. Lorsque vous appuierez sur ces boutons, à l'écran un repère se déplacera sur la représentation graphique du clavier.

L4 Déplace le Point de split vers la gauche.



R4 Déplace le point de split vers la droite.

Portamento pour la Partie Solo

La Partie Solo est monophonique (une seule note joue à la fois) quelle que soit la sonorité qui lui soit assignée. Vous pouvez utiliser le Portamento pour cette Partie. Le Portamento est un glissement de la hauteur du son d'une note à la suivante, et est utilisé pour ajouter des possibilités d'expression à de nombreux instruments.

Pour utiliser le Portamento :

1) **Appuyez sur le bouton PORTAMENTO pour l'activer.**
2) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour le désactiver.**

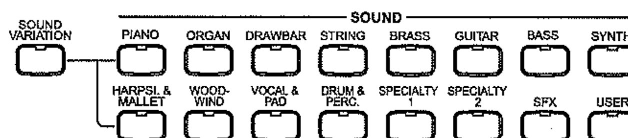
Vous pouvez régler la durée de Portamento qui déterminera la vitesse à laquelle la hauteur du son passera d'une note à la suivante. Pour cela, lisez le paragraphe « Solo Settings » de la page 138.

Sélection des sonorités

Le Concert Performer possède 300 sonorités internes que l'on peut sélectionner depuis la console. Vous pouvez assigner librement une de ces sonorités à chacune des Parties. Gardez à l'esprit que chaque Partie a toujours une sonorité qui lui est assignée, même si vous ne l'entendez pas car la Partie n'est pas activée.
Les sonorités couvrent une large variété d'instruments, des sonorités acoustiques jusqu'aux sonorités électroniques modernes. Pour vous aider à trouver rapidement la sonorité que vous voulez, elles sont regroupées par type en 15 catégories. Chaque catégorie possède son propre bouton de sélection SOUND sur la console du CP.

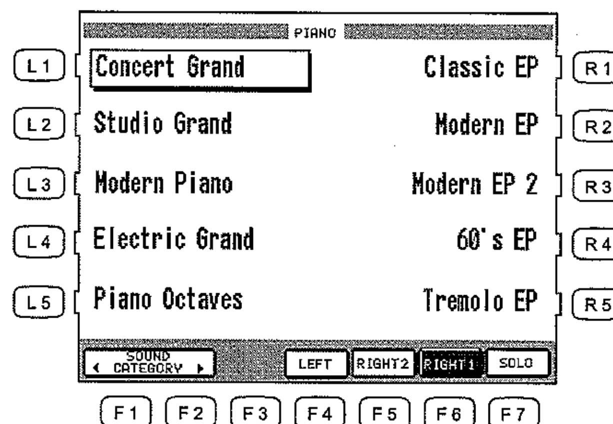
Pour sélectionner une sonorité :

1) **Dans la page d'écran principale, sélectionnez la Partie à laquelle vous aimeriez assigner une nouvelle sonorité à l'aide des boutons L3, ou R1 à R3, et vérifiez que le nom de la sonorité actuellement assignée à cette Partie soit encadré.**



Le bouton USER vous permet de sélectionner une des sonorités qui peuvent être mémorisées dans la catégorie des sonorités créées par l'utilisateur.

2) Appuyez sur le bouton SOUND de la catégorie qui vous intéresse. Un menu de neuf ou dix sonorités d'instruments de cette catégorie s'affichera.
3) Choisissez une sonorité en appuyant sur le bouton L ou R proche du nom de la sonorité que vous souhaitez utiliser.
4) Si le menu actuellement affiché ne vous propose pas la sonorité que vous recherchez, vous pouvez utiliser le bouton F1 ou le bouton F2 pour passer à une autre catégorie SOUND de sonorités. Pour changer de catégorie vous pouvez également appuyer directement sur le bouton SOUND d'une autre catégorie, ou tourner la Molette pour vous déplacer parmi les 300 sonorités jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convient.



Utilisez les boutons L ou R pour sélectionner la sonorité désirée.

F1, F2 Permettent de passer à une autre catégorie de sonorités.
F4 à F7 Sélectionnent la Partie à laquelle vous assignez la sonorité.

Mélangeur (Mixer)

La fonction Mixer vous permet de régler le volume, le panoramique, et le niveau de Réverb de chaque Partie.

Pour utiliser le Mélangeur :

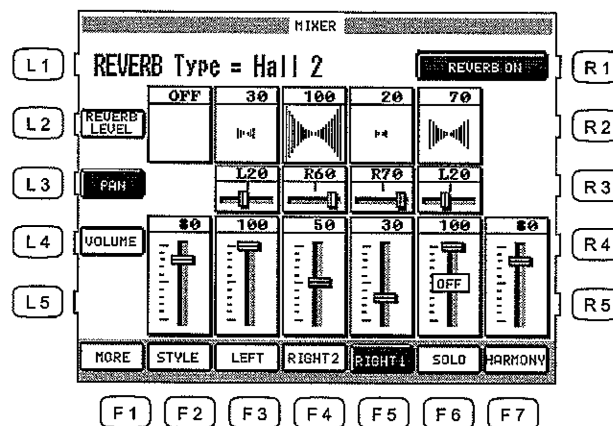
1) **Appuyez sur le bouton MIXER/REVERB (F1) lorsque vous êtes dans la page d'écran principale.**
2) **Utilisez les boutons F2 à F7 pour sélectionner la tranche de la Partie sur laquelle vous voulez agir.**
3) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le paramètre à modifier.**
4) **Tournez la Molette pour changer la valeur.**

L1 *Sélectionne un des sept types de Réverb.*

L2 *Réglage du niveau de Réverb. Pour supprimer la Réverb, réglez la valeur sur 0.*

L3 *Réglage du panoramique.*

L4 *Réglage du volume.*



R1 *Activation/désactivation de la Réverb.*

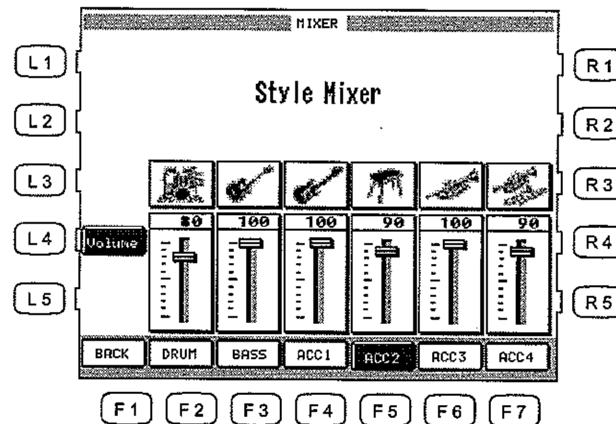
F1 *Vous conduit à la page suivante du Mélangeur.*
F2 à F6 Sélectionnent la Partie qui sera affectée.
F7 *Règle le volume de la Partie Harmony.*

- Le volume peut aussi être dosé depuis la page d'écran principale à l'aide des boutons VOLUME (F4, F5).

Le Mélangeur ne vous permet pas seulement de régler le volume général du style, mais il permet aussi de régler individuellement le volume de chacune des 6 Sections.

Pour régler le volume d'une Section :

1) **Depuis la fenêtre d'écran Mixer appuyez sur le bouton MORE (F1). Le Mélangeur pour le Style apparaîtra.**
2) **Utilisez les boutons F2 à F7 pour choisir une Section, et la Molette pour modifier son volume.**
3) **Pour quitter le Mélangeur, appuyez sur le bouton EXIT qui vous conduira à la page d'écran principale, ou appuyez sur le bouton BACK (F1) qui vous conduira à la page précédente du Mélangeur.**



F1 Vous conduit à la page précédente du Mélangeur.
F2 à F7 Sélectionnent la Section sur laquelle vous désirez agir.

Type de Réverb

Hall 1, Hall 2	Recréent l'ambiance d'une salle de concert ou d'un théâtre.
Stage 1, Stage 2	Recréent l'ambiance d'une petite salle ou d'une maison d'habitation.
Room 1, Room 2	Recréent l'ambiance d'une salle de séjour ou d'une petite salle de répétition.
Plate	Recrée l'effet généré par une réverb à plaque métallique.

Effets

3-D

EFFECT

CHORUS

Le Concert Performer offre une sélection de 21 types d'Effet qui peuvent être utilisés pour mettre en valeur ou même altérer de façon spectaculaire les sonorités. Les Effets le plus répandus sont la Reverb, le Chorus et le Delay, mais le CP vous en donne beaucoup plus en vous proposant d'autres Effets qui peuvent ajouter du réalisme aux sonorités. A chacune des 300 sonorités d'instrument, un dosage de Chorus et un Effet supplémentaire qui correspond au type de sonorité ont été assignés. Par exemple, un Effet de Delay modéré est utilisé avec l'orgue d'église Church Organ pour recréer la sensation acoustique d'une grande église, et un Effet de haut-parleurs rotatifs est utilisé avec l'orgue Drawbar pour lui donner une authentique couleur « vintage ». Les boutons de la console nommés CHORUS et EFFECT vous permettent de choisir instantanément d'activer ou non le Chorus et l'autre Effet spécifique pour la sonorité active.

Si vous le désirez, vous pouvez modifier ces réglages d'effets pour les faire entièrement correspondre à vos propres goûts. Pour chaque sonorité d'instrument vous pouvez régler le niveau de Chorus, choisir un autre Effet et régler son niveau. Vous choisirez également si vous voulez que ces effets soient automatiquement activés la prochaine fois que vous utiliserez cette sonorité pour jouer.
Le CP peut aussi mémoriser ces réglages comme faisant partie d'une Registration1 (Voir page 32 pour les détails).

Pour activer l'effet 3-D :

1) **Appuyez sur le bouton 3-D. Le voyant indiquera que le 3-D a été activé.**
2) **Pour désactiver l'effet 3-D appuyez une nouvelle fois sur le bouton 3-D.**

L'effet 3-D est produit par la technologie Sound Retrieval System développée et brevetée par SRS Inc. Cette technologie améliore le rendu acoustique et donne de la profondeur au son.

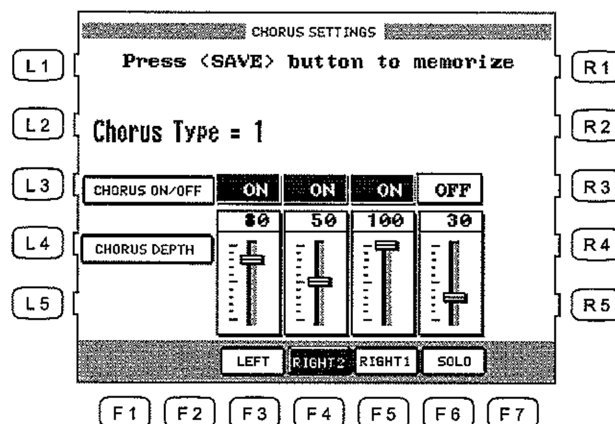
Pour ajouter du Chorus :

1) **Appuyez sur le bouton CHORUS. Le voyant du bouton s'allume pour montrer qu'il a été activé.**
2) **Si vous voulez modifier les réglages, maintenez le bouton CHORUS enfoncé jusqu'à ce que le menu des réglages du Chorus s'affiche.**
3) **Utilisez les boutons F3 à F6 pour sélectionner la Partie pour laquelle vous voulez modifier le réglage.**
4) **Utilisez les boutons L2 à L4 pour sélectionner le paramètre que vous voulez modifier.**
5) **Tournez la Molette pour modifier la valeur.**
6) **Appuyez sur le bouton EXIT pour quitter le menu des réglages du Chorus.**
7) **Si vous voulez désactiver l'effet de chorus, appuyez une nouvelle fois sur le bouton CHORUS.**

L2 Sélectionne un des quatre types de Chorus.

L3 Active/désactive l'effet Chorus.

L4 Règle la profondeur du Chorus.



F3 à F6 Sélectionnent la Partie pour laquelle vous voulez faire des réglages.

- Le voyant du bouton CHORUS ne s'allumera que lorsque le Chorus est activé pour la « Partie Prioritaire » active. Voir « Informations sur les priorités d'effet » plus loin dans ce chapitre pour une explication de ceci.

- Dans le menu des réglages du Chorus, vous pouvez choisir parmi quatre types de Chorus. Il existe un cinquième type de Chorus qui est assignable en tant qu'Effet depuis le menu des réglages des Effets. Ainsi vous pouvez, si vous le désirez, utiliser deux effets Chorus en même temps.

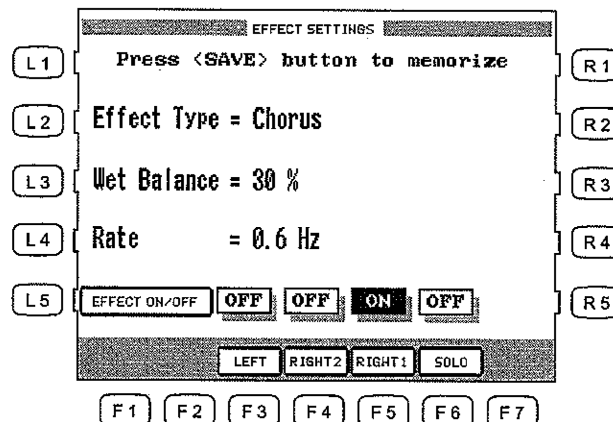
Pour ajouter un Effet :

1) Appuyez sur le bouton EFFECT. L'Effet actuellement assigné est activé.
2) Si vous désirez modifier les réglages, maintenez le bouton EFFECT enfoncé jusqu'à ce que le menu des réglages de l'Effet s'affiche.
3) Utilisez les boutons F3 à F6 pour activer ou non l'Effet pour chacune des Parties.
4) Utilisez les boutons L2 à L5 pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.
5) Tournez la Molette pour modifier la valeur.
6) Appuyez sur le bouton EXIT pour quitter le menu des réglages.
7) Si vous désirez désactiver l'Effet, appuyez une nouvelle fois sur le bouton EFFECT.

L2 Sélectionne un des dix-neuf types d'Effet.

L3 Sélectionne un paramètre à modifier.

L4 Sélectionne un paramètre à modifier.



F3 à F6 Activent ou désactivent l'effet pour chacune des Parties.

Types d'Effet

Chorus	Simule la richesse qui apparaîtrait si plusieurs instruments jouaient le même son en même temps.
Flanger 1 et 2	Procure un mouvement de la hauteur d'une Partie du son.
Ensemble	Triple Chorus avec une légère modulation entre chacun des Chorus.
Celeste	Triple Chorus sans modulation entre les Chorus.
Delay 1 à 3	Ajoute de l'écho au son. Les trois types proposés diffèrent par la durée entre les échos.
Auto Pan	Déplace alternativement le son entre gauche et droite dans le champ stéréophonique.
Tremolo	Module le volume du son.
Tremulant	Combinaison de Vibrato et Trémolo, cet Effet simule le Tremblant de l'orgue à tuyaux.
Phaser 1 et 2	Crée une modification cyclique de phase qui donne du mouvement au son.
Rotary 1 à 3	Cet Effet simule le son de l'enceinte à haut-parleurs rotatifs couramment utilisée avec les orgues électriques. Rotary 3 ajoute également de la distorsion.
Auto Wah	Balayage automatique par filtre à l'attaque de chaque note, qui recrée le son vintage de la pédale wah wah.
Enhancer	Accentue les hautes fréquences pour rendre le son plus facilement discernable dans un mixage.
Distortion	Ajoute des fréquences qui n'étaient pas présentes dans le son d'origine, pour le transformer en un son rugueux ou plus chaud.

Informations sur les priorités d'effet

Grâce au fait que le Concert Performer mémorise les réglages de Chorus et d'Effet que vous avez choisis pour chaque sonorité, vous n'avez pas besoin de vous en souvenir. Vous n'avez qu'a sélectionner votre sonorité et le CP rappellera automatiquement les effets et réglages nécessaires. Cependant, comme le processeur d'Effet du CP ne génère qu'un Effet à la fois (en plus du Chorus, de la Réverb et de l'effet 3-D), que se passe-t-il si vous avez deux (ou plus) Parties actives avec des sonorités entièrement différentes qui ont chacune leurs propres réglages de Chorus et d'Effet ? Dans ce cas, le processeur d'effet du CP ne peut suivre les réglages que d'une des Parties. Les effets seront appliqués à cette Partie alors qu'ils seront automatiquement désactivés pour les autres Parties. Cette « Priorité de Partie » dépend de la situation. Si vous n'avez qu'une Partie active, quelle qu'elle soit, les réglages d'effet seront bien sûr appliqués à celle-ci. Si vous avez deux, ou plus, Parties actives, le CP traitera l'une d'entre elle comme Partie prioritaire et ne suivra pas les réglages des autres Parties.

Voici quelques informations à garder en mémoire :

- La priorité est donnée aux Parties dans l'ordre suivant : SOLO>RIGHT1>RIGHT2>LEFT. Cela signifie que chaque fois que la Partie SOLO est active, ses réglages d'Effet seront appliqués à sa sonorité, mais aussi aux sonorités des autres Parties que vous aurez décidé de mettre en valeur par le processeur d'effet du CP. Le seul cas où les réglages de la partie LEFT sont appliqués est celui où les trois autres parties sont désactivées.
- Les réglages d'effet changeront seulement pour répondre à un changement dans la priorité des Parties si l'une d'entre elles a été activée ou désactivée, ou si une nouvelle sonorité a été assignée à la Partie active prioritaire. Dans ce dernier cas, les nouveaux réglages d'effet deviendront ceux qui sont assignés à la nouvelle sonorité que vous venez de sélectionner.
- Lorsque les réglages d'effet changent, l'Effet (Excepté le Chorus) sera automatiquement désactivé pour les autres Parties. (Cela évitera par exemple que votre sonorité Flûte en RIGHT2 ne se retrouve soudain affectée par les réglages de Distorsion d'une sonorité Electric Guitar que vous venez juste d'assigner à la Partie SOLO !
- Quoi qu'il en soit, vous pouvez décider d'affecter les nouveaux réglages à n'importe quelle Partie en utilisant le paramètre Effect On/Off proposé à l'affichage pour chaque Partie.
- Les voyants des boutons EFFECT et CHORUS seront allumés seulement lorsque les effets de la Partie active prioritaire seront actifs.

Exemple

Admettons que votre CP soit configuré comme l'indique le tableau suivant :

	SOLO	RIGHT1	RIGHT 2	LEFT	VOYANT
Partie	Inactive	Active	Inactive	Active	
Effet	On	On	Off	On	On

Si ensuite vous sélectionnez une sonorité différente pour RIGHT1, l'Effet pour SOLO, RIGHT2, et LEFT sera désactivé automatiquement. Il en est ainsi car RIGHT1 est la Partie prioritaire (remarquez que la Partie SOLO n'est pas prioritaire car elle est inactive).
Le tableau devient alors le suivant :

	SOLO	RIGHT1	RIGHT 2	LEFT	VOYANT
Partie	Inactive	Active	Inactive	Active	
Effet	<u>Off</u>	On	<u>Off</u>	<u>Off</u>	On

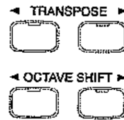
Même si vous assignez maintenant une nouvelle sonorité à la partie SOLO, les réglages d'Effet pour les autres Parties ne changeront pas car SOLO est toujours inactive, et elle n'est donc pas prioritaire. Une fois que vous activerez la Partie SOLO, elle sera considérée comme prioritaire. Les réglages d'Effet pour les autres parties seront désactivés. Le voyant du bouton EFFECT reflétera maintenant l'état de l'effet pour la sonorité assignée en SOLO.

	SOLO	RIGHT1	RIGHT 2	LEFT	VOYANT
Partie	Active	Active	Inactive	Active	
Effet	Off	<u>Off</u>	Off	<u>Off</u>	<u>Off</u>

A ce moment, si l'Effet qui a été appelé avec la sonorité SOLO est celui que vous désirez pour d'autres Parties, sélectionnez simplement On à l'afficheur pour le paramètre Effet de ces Parties.

Transposition et décalage d'octave

Transpose augmente ou diminue la hauteur du CP par pas de un demi-ton, alors que Octave Shift agit par pas de une octave.



La transposition et le décalage d'octave sont des fonctions utiles lorsque vous jouez plusieurs sonorités sur le clavier. Vous pouvez avoir besoin du décalage d'octave pour modifier la hauteur d'une sonorité de basse pour quelle joue dans la bonne tessiture lorsqu'elle est utilisée pour la partie LEFT, ou pour faire jouer une sonorité d'un empilage RIGHT1/RIGHT2 une octave plus haut, ou plus bas, pour qu'elle se mélange agréablement avec l'autre sonorité.
La transposition est utile lorsque vous désirez jouer une pièce écrite dans une tonalité avec laquelle vous n'êtes pas à l'aise. Elle vous permet de « bouger » la tonalité jusqu'à ce que vous puissiez jouer le morceau.
Vous pouvez transposer les morceaux Concert Magic, l'accompagnement, et n'importe laquelle des 300 sonorités que vous sélectionnez pour jouer sur le clavier.

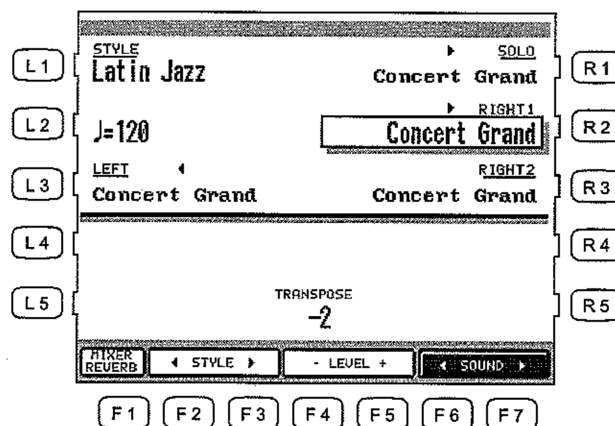
Pour transposer :

1) **Appuyez soit sur un des boutons TRANSPOSE ◄ ou ►. La valeur de transposition sera indiquée sur l'afficheur et augmentera ou diminuera chaque fois que vous appuierez sur un de ces deux boutons.**
2) **Pour retrouver la tonalité par défaut (normal) du CP, appuyez en même temps sur le bouton ◄ et sur le bouton ►. La valeur de transposition disparaîtra de l'afficheur, indiquant que le CP a retrouvé son réglage d'origine.**

Pour utiliser le décalage d'octave :

1) **Sélectionnez la Partie à laquelle vous aimeriez appliquer le décalage.**
2) **Appuyez soit sur un des boutons OCTAVE SHIFT ◄ ou ►. Le nombre d'octaves de décalage sera affiché avec le symbole "◄" sur l'afficheur et augmentera ou diminuera chaque fois que vous appuierez sur un de ces deux boutons.**
3) **Pour retrouver le réglage d'octave normal, appuyez en même temps sur les boutons ◄ et ►. Le symbole disparaîtra de l'afficheur, indiquant que l'instrument a retrouvé sa hauteur d'octave normale.**

L3 *Sélectionne si la partie LEFT sera affectée par le décalage d'octave.*



R1 *Sélectionne si la partie SOLO sera affectée par le décalage d'octave.*

R2 *Sélectionne si la partie RIGHT1 sera affectée par le décalage d'octave.*

R3 *Sélectionne si la partie RIGHT2 sera affectée par le décalage d'octave.*

Le nombre d'octaves de décalage est représenté par le nombre de triangles affichés au-dessus du nom de la sonorité de chaque Partie.

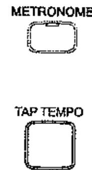
La valeur de transposition est indiquée en bas de l'écran.

- Le décalage d'octave maximal possible est de quatre octaves dans chaque direction. Cependant, les sonorités internes ont une plage limitée dans laquelle elles jouent convenablement. Si vous les utilisez en dehors de cette plage, elles peuvent sonner bizarrement ou même ne pas jouer du tout. Cela n'affecte en rien le fonctionnement correct du CP, et vous pouvez sans problème utiliser cette fonction comme un moyen d'obtenir des variations sonores intéressantes autres que les présélections.

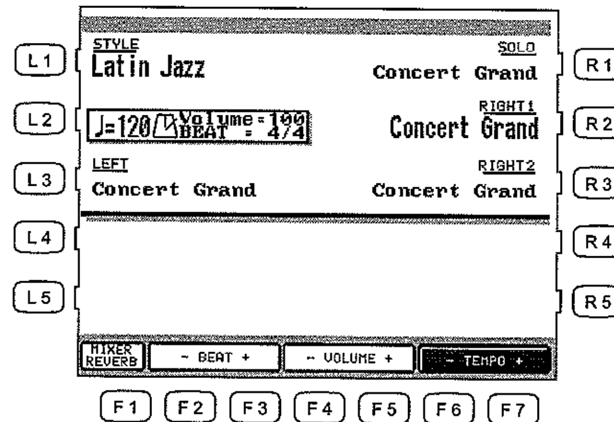
Métronome

Le métronome est un appareil de mesure du temps qui vous aide dans votre jeu en vous donnant des "tics" sonores, à un tempo constant, que vous pouvez utiliser comme référence.

Pour utiliser le Métronome :



1) **Appuyez sur le bouton METRONOME. Le CP commencera à générer des « tics » et vous verrez apparaître sur l'afficheur, à coté de l'indication de tempo, le Volume, la Mesure, ainsi que l'icône du Métronome.**
2) **Utilisez les boutons BEAT, VOLUME, ou TEMPO (F2 à F7) pour sélectionner le réglage que vous désirez modifier.**
3) **Effectuez votre modification en utilisant, soit les boutons F, ou la Molette.**
   Vous pouvez aussi régler le tempo en tapant sur le bouton TAP TEMPO. Tapez simplement sur le bouton avec votre doigt trois fois ou plus, au tempo désiré, et le CP convertira cela automatiquement en une valeur de tempo qu'il indiquera sur l'afficheur !
4) **Pour arrêter le Métronome, appuyez une nouvelle fois sur le bouton METRONOME.**



F1 Vous conduit vers le menu Mixer.
F2, F3 Modifient la mesure. Choisissez parmi 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/8, 7/8, 9/8 et 12/8.
F4, F5 Règlent le volume.
F6, F7 Règlent le tempo.

Piano Only

La fonction Piano Only est utilisée pour que le CP soit prêt pour un solo de piano en appuyant sur un seul bouton. Elle désactivera toutes les fonctions d'accompagnement automatique, assignera la sonorité Grand Piano en RIGHT1, et désactivera les trois autres Parties.



- Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour jouer les morceaux Concert Magique avec la sonorité Grand Piano, au lieu des sonorités qui leur sont préassignées.

Pour utiliser Piano Only :

Appuyer sur le bouton PIANO ONLY. La page d'écran principale est affichée avec la sonorité Grand Piano assignée en RIGHT1.

Utilisation d'un Style

Un style est un motif d'accompagnement préprogrammé qui est composé de phrases de batterie, basse et d'autres instruments d'accompagnement. Il peut jouer en même temps que vous en suivant la tonalité que vous indiquez.

Le CP possède 128 présélections de Style issues de types de musique variés.

Song Stylist est une fonction puissante et instantanée qui simplifie considérablement le procédé de réglage du CP lorsque vous voulez jouer un morceau connu.

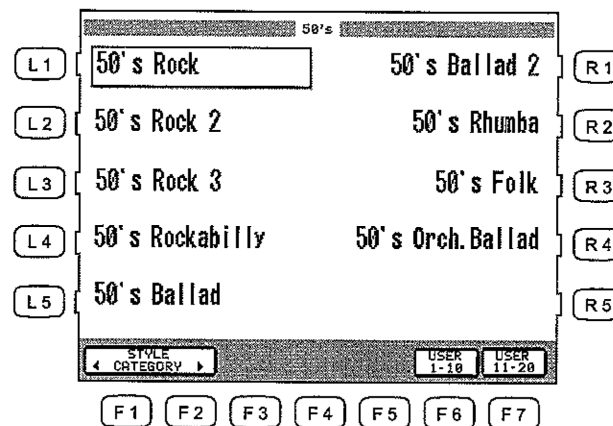
Si la palette de styles internes n'est pas suffisante, ou si vous avez des idées créatives, les fonctions Style Maker et Conductor vous aideront à transformer votre créativité en musique. Elles sont détaillées au chapitre « Créez vos propres Styles » (page 74).

Sélection et utilisation d'un Style

Les Styles sont classés en 14 groupes qui possèdent chacun leur bouton de sélection STYLE sur la console.

Pour sélectionner un Style :

1) Appuyez sur le bouton STYLE de la catégorie de votre choix. Le menu de sélection de Style sera affiché à l'écran.
2) Appuyez sur le bouton L ou R le plus proche du nom à l'écran du Style que vous désirez sélectionner.
3) Si vous ne voyez pas le Style que vous désirez sur la liste actuelle de l'affichage vous pouvez, utiliser les boutons F1 et F2 (STYLE GROUP) pour vous déplacer parmi les groupes, appuyer sur un autre bouton STYLE pour passer directement à un autre groupe, ou tourner la Molette pour faire défiler tous les Styles les uns après les autres.
4) Si vous désirez faire jouer directement le Style sélectionné, appuyez soit,
sur le bouton START/STOP pour faire démarrer le Style immédiatement,
ou sur le bouton INTRO/ENDING pour démarrer le Style par une phrase d'introduction,
ou sur le bouton SYNC/FADE OUT pour que le CP attende le moment où vous appuierez sur une touche pour démarrer le Style.
5) Pour régler le tempo du Style, vérifiez que le tempo est sélectionné sur la page d'écran principale et tournez ensuite la Molette.
Vous pouvez aussi utiliser le bouton TAP TEMPO. Tapez sur celui-ci trois fois ou plus au tempo désiré, et le CP convertira automatiquement ceci en une valeur qu'il affichera.
6) Pour arrêter le Style, appuyez soit,
sur le bouton START/STOP pour arrêter le Style immédiatement,
ou sur le bouton INTRO/ENDING pour arrêter par une phrase de fin,
ou sur le bouton SYNC/FADE OUT pour que la musique s'éteigne progressivement.



Utilisez les boutons L ou R pour sélectionner votre Style choisi.

F1, F2 Recherchent d'autres Styles.
F6, F7 Sélectionnent un Style USER. Ces boutons apparaîtront seulement si vous appuyez sur le bouton USER.



Le Style ne démarrera que lorsque vous appuierez sur une touche du clavier. Eteint progressivement la musique pour terminer. Vous pouvez revenir en arrière (rétablir la musique) en appuyant sur ce bouton pendant l'extinction progressive de la musique.



Démarre ou arrête la musique immédiatement.



Utilisé pour démarrer un Style par une phrase d'introduction ou pour arrêter un Style par une phrase de fin. Lorsque vous démarrez un Style avec le bouton INTRO un décompte sera affiché sur l'écran pendant que le motif d'Intro joue pour vous permettre de savoir quand arrivera le premier temps du motif principal du Style.
Il existe deux versions d'Intro pour chaque Style, une pour la tonalité majeure et l'autre pour la tonalité mineure. La version mineure jouera lorsque vous utiliserez la fonction Sync en tonalité mineure.

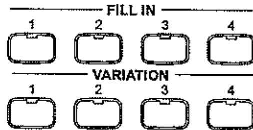
- Lorsque vous êtes dans la page d'écran principale, vous pouvez sélectionner un Style en utilisant la Molette. Appuyez sur un des boutons L1, F2 ou F3 (STYLE) pour que le nom du Style soit dans un cadre. Tournez ensuite la Molette ou appuyez sur les boutons F2 ou F3 pour vous déplacer parmi les Styles.

- Aussi longtemps qu'il reste sous tension, le CP se souvient de la dernière sélection que vous avez faite dans chaque groupe. Lorsque vous appuyez sur un bouton STYLE, le CP sélectionnera automatiquement le Style précédemment choisi dans le même groupe.

- Lorsque vous passez d'un Style à un autre pendant qu'il joue, le nouveau Style attendra jusqu'au début de la mesure suivante avant de remplacer le Style en cours.

Fill-In et Variation

Chaque Style est composé de quatre motifs appelés Variations et de quatre Fill-ins.



Les Fill-ins sont des motifs d'embellissement temporaire qui peuvent égayer ou ajouter une variation rythmique à un Style en cours de jeu. Pour utiliser un Fill-in, appuyez simplement sur un des boutons FILL IN. Vous entendrez la phrase de remplissage démarrer immédiatement depuis le point rythmiquement approprié.

Pour sélectionner une Variation, appuyez sur un des trois boutons VARIATION qui ne sont pas allumés (le voyant allumé est celui de la Variation actuelle). Le motif changera sur le premier temps de la mesure suivante.

- Vous pouvez régler le CP pour qu'il place automatiquement un Fill-in lors du passage d'une Variation à l'autre. Sélectionnez votre option préférée dans le mode Fill-in mode (voir page 130).

Accompagnement automatique



L'Accompagnement automatique est une fonction puissante qui commande la façon dont le Concert Performer réagit à votre jeu et contribue intelligemment à votre prestation globale. Cette fonction est basée sur votre capacité à demander au CP de jouer dans la tonalité que vous désirez. Le CP propose trois modes de reconnaissance d'accord : One Finger, Fingered, et Full Keyboard. Votre choix parmi ces trois modes dépendra de votre niveau et du style de musique que vous jouez.

Fingered L'interprète doit jouer toutes les notes qui constituent l'accord, dans la partie Main gauche. Le CP reconnaît 61 types d'accords et la plupart de leurs inversions (voir la table des accords à la page 166).

One Finger C'est une méthode d'accords simplifiés qui permet aux débutants de spécifier un accord en jouant seulement une ou deux notes. Seuls les accords de type à Majeur, Mineur, 7ème et Majeur 7ème sont reconnus.

Full Keyboard Avec cette méthode la reconnaissance d'accord est la même que dans le mode Fingered mais elle tient compte de toutes les touches du clavier.

Bass Inversion

Lorsque Bass Inversion est activé, la Partie basse de l'accompagnement répond à la note la plus basse jouée à la partie Main gauche sans se préoccuper des autres notes reconnues.

Pour activer l'Acompagnement automatique :

1) **Sélectionnez un Style que vous aimeriez jouer.**
2) **Appuyez sur un des boutons ACCOMPANIMENT pour sélectionner le mode. Le mode choisi sera affiché en haut, sur la page principale de l'écran.**
3) **Appuyez sur le bouton BASS INVERSION si vous désirez activer ce mode.**
4) **Appuyez sur le bouton ACC ON/OFF pour activer la fonction d'accompagnement.**
5) **Appuyez sur le bouton START/STOP pour démarrer la musique puis jouez des accords dans la partie Main gauche. Vous entendrez le démarrage de l'accompagnement, puis les changements de tonalité lorsque vous jouez différents accords.**
6) **Si vous désirez arrêter l'accompagnement automatique, appuyer une nouvelle fois sur le bouton ACC ON/OFF.**

- Lorsque vous jouez avec l'Accompagnement automatique en utilisant le mode Fingered ou le mode Full Keyboard, il se peut que vous entendiez deux sonorités qui jouent les accords : l'une est sélectionnée sur la console, et l'autre est préprogrammée pour le Style. Il en est ainsi car les sonorités utilisées par l'Accompagnement automatique sont indépendantes des sonorités des Parties Main droite et Main gauche. Par conséquent, vous entendrez les sonorités jouées par votre Main gauche, ainsi que celles qui sont générées par l'Accompagnement.

  Dans la plupart des cas, ce sont juste des notes identiques jouées avec d'autres sonorités. Cependant, dans certains cas vous pouvez entendre des notes différentes dans une inversion d'accord imprévue. Si vous jugez cet effet musical indésirable au plan général, désactivez simplement la partie LEFT et laissez l'Accompagnement jouer seul.

- Vous pouvez utiliser la fonction d'Accompagnement automatique sans faire tourner le Style. De cette façon, vous pouvez utiliser la reconnaissance d'accord sans qu'un rythme préprogrammé ne joue. Pour cela, activez simplement le bouton ACC ON/OFF et jouez sans démarrer le Style. Vous entendrez seulement les parties basse et accord. Ceci peut être utile lorsque vous interprétez un morceau qui se joue sans batterie.

  Les sonorités de l'accompagnement sont préprogrammées pour qu'elles conviennent au mieux aux différents Styles, et vous ne pouvez pas modifier cela. Cependant, lorsque vous jouez en mode One Finger, vous pouvez remplacer la sonorité des accords par la sonorité choisie pour la Partie LEFT. Assignez votre sonorité préférée et activez la Partie LEFT.

1-2 Play

Si vous avez trouvé un Style qui vous semble intéressant, mais que vous n'avez aucune idée des sonorités que vous devriez assigner aux différentes Parties, essayez d'utiliser le 1-2 Play. Cette fonction vous propose une configuration préprogrammée de la console qui vous suggère les réglages pour le Style que vous avez choisi.

Pour utiliser le 1-2 Play :



1) **Sélectionnez le Style que vous aimeriez utiliser.**
2) **Appuyez sur le bouton 1-2 PLAY. Le voyant du bouton 1-2 Play s'allumera et « 1-2 Play » s'affichera dans la page d'écran principale.**
3) **Démarrez le Style.**
4) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton 1-2 PLAY pour le désactiver.**

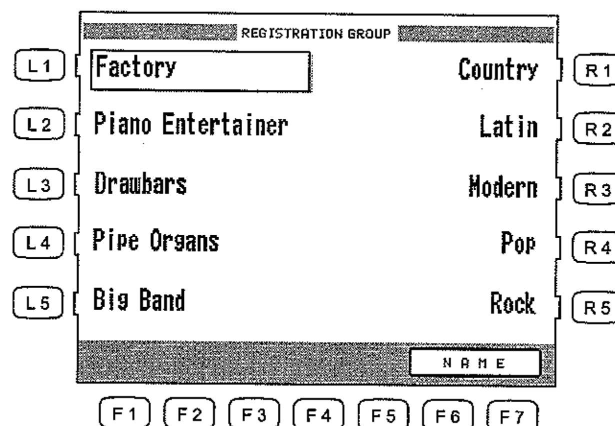
Registration

Une Registration est un emplacement de mémorisation qui se souvient de la plupart des réglages de la console, comme le choix du Style et des sonorités. De cette façon vous pouvez les rappeler à l'aide d'un simple bouton et être prêt à jouer très rapidement, plutôt que de passer votre temps à essayer d'appeler tous les réglages et toutes les valeurs manuellement.
Le CP possède 80 Registrations préprogrammées que vous pouvez réécrire avec vos propres réglages.

Pour utiliser une Registration :



1) Appuyez sur le bouton REGIST. GROUP. Le menu de Groupe de Registration sera affiché.
2) Choisissez un Groupe dans la liste à l'aide des boutons L et R.
3) Appuyez sur un des huit boutons REGISTRATION qui appellent chacun une des Registrations du Groupe que vous avez sélectionné.
4) Pour quitter la registration, appuyez sur le bouton EXIT.



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le Groupe. Appuyez ensuite sur un des huit boutons REGISTRATION pour appeler la mémorisation désirée.

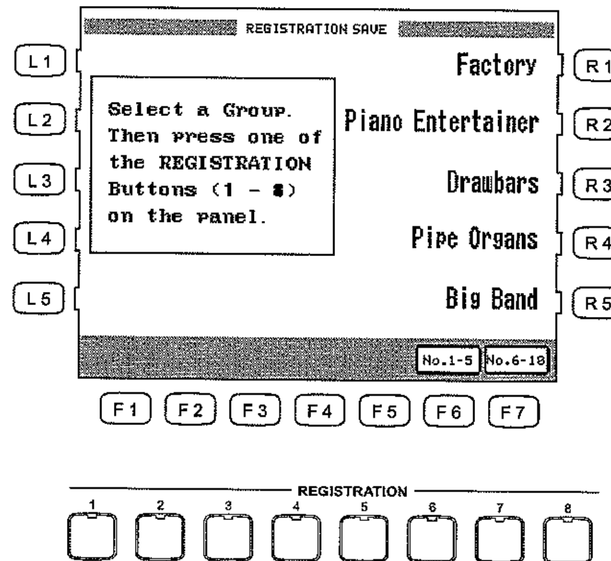
- Le CP se souvient de l'état de la console avant que vous n'ayez choisi une Registration. Ainsi, lorsque vous quittez la registration, les réglages sont rétablis tels qu'ils étaient avant l'appel de la Registration.

- Lorsque vous sélectionnez une Registration, vous n'avez pas toujours besoin d'utiliser le bouton REGIST. GROUP si vous savez dans quel groupe vous êtes actuellement. Appuyez simplement sur un des boutons REGISTRATION pour appeler une autre Registration du dernier Groupe de Registration utilisé. Aussi longtemps que le CP n'a pas été mis hors tension, il se souvient du dernier groupe choisi, même si aucune registration n'est actuellement utilisée.

- Vous ne pouvez pas utiliser les fonctions 1-2 Play et Registration en même temps. Elles s'annulent mutuellement.

Pour créer votre propre Registration :

1) **Configurez la console dans l'état ou vous aimeriez la sauvegarder.**
2) **Appuyez sur le bouton SAVE. Utilisez les boutons F6 et F7 pour choisir entre les Groupes de Registration de 1 à 5 et les Groupes de Registration de 6 à 10.**
3) **Utilisez les boutons R1 à R5 pour sélectionner le Groupe de Registration dans lequel vous voulez sauvegarder.**
4) **Appuyez sur un des 8 boutons REGISTRATION pour spécifier l'emplacement ou vous désirez sauvegarder votre Registration.**



R1 à R5 Sélectionnent le Groupe de Registration dans lequel sera effectuée la sauvegarde.

Appuyez sur F6 ou F7 pour choisir entre les Groupes de Registration 1 à 5 et 6 à 10.

Appuyez sur le bouton REGISTRATION où vous désirez sauvegarder votre configuration actuelle.

- Les réglages suivant peuvent être mémorisés dans une Registration :
  Sonorités (Solo, Right1, Right2, Left), Point de split, Style et Variation, mode Fill-in, Tempo, réglages de l'Accompagnement, réglages du Mixer, réglages de l'Effet, Harmony, Voicing, Detune, Resonance et fonctions Pedal.

- Vous pouvez sauvegarder vos Registrations sur une disquette et les recharger plus tard dans le CP (voir page 143).

Pour renommer le Groupe de Registration :

1) Appuyez sur le bouton REGIST. GROUPS.
2) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le Groupe à renommer.
3) Appuyez sur les boutons NAME (F6, F7).

REGISTRATION GROUP

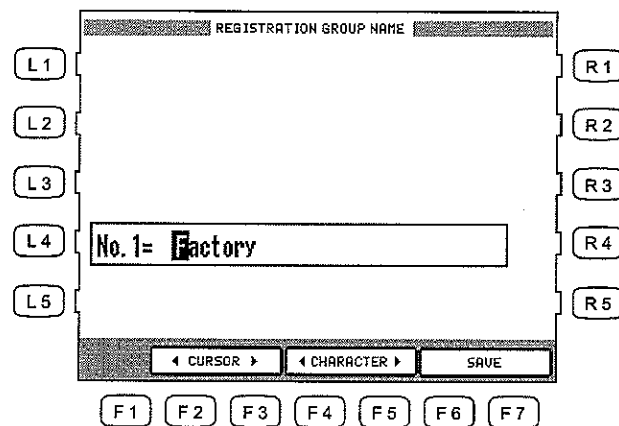
L1	Factory	Country	R1
L2	Piano Entertainer	Latin	R2
L3	Drawbars	Modern	R3
L4	Pipe Organs	Pop	R4
L5	Big Band	Rock	R5

NAME

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

F6, F7 Vous conduit à la page d'écran Registration Group Name.

4) Utilisez les boutons CURSOR (F2, F3) et les boutons CHARACTER (F4, F5) ou la Molette, pour changer le nom.
5) Appuyez sur les boutons (F6, F7) pour valider le nom.



F2, F3 Déplacent le curseur d'un caractère à l'autre dans le nom.
F4, F5 Sélectionnent un caractère à utiliser dans le nom.
F6, F7 Sauvegardent le nom.



Style Lock

Appuyez sur le bouton STYLE LOCK pour conserver le Style actuel même lorsque vous sélectionnez une autre Registration. C'est utile si vous désirez conserver le même Style, mais avec modification des autres réglages.

Song Stylist

Si vous connaissez la mélodie et le titre d'un morceau connu que vous aimeriez jouer, mais que vous ne savez vraiment pas quelles sonorités et quel Style sont les plus appropriés pour celui-ci, la Song Stylist est la fonction parfaite pour vous. Choisissez simplement le nom du morceau et le Concert Performer s'occupera du reste des réglages.

Le CP propose 400 titres de morceau. Vous pouvez rechercher votre titre favori, soit par ordre alphabétique, ou par catégorie de morceaux.

Mais ce n'est pas tout, vous pouvez étendre votre banque de données de titres en utilisant des disquettes !



Pour utiliser Song Stylist :

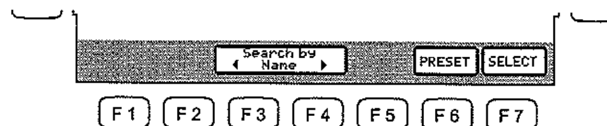
1) Appuyez sur le bouton SONG STYLIST. Le menu de sélection de morceau apparaîtra.
2) Utilisez les boutons SEARCH BY CATEGORY (F1, F2) pour atteindre la catégorie de morceaux à laquelle appartient le morceau que vous recherchez. Le nom de la catégorie est affiché en haut de l'écran. Vous pouvez aussi utiliser les boutons SEARCH BY NAME (F3, F4) pour effectuer une recherche du titre par ordre alphabétique. Dans ces deux méthodes de recherche vous pouvez utiliser la Molette pour vous déplacer parmi les titres.
3) Si vous voulez chercher un titre sur une disquette, appuyez sur le bouton DISK (F6).
4) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner un des dix titres affichés à l'écran. Le CP repassera automatiquement à la page d'écran principale, avec tous les réglages correspondant au morceau chargé.
5) Démarrez le Style et jouez.
6) Pour quitter Song Stylist, appuyez une nouvelle fois sur le bouton SONG STYLIST ou sur le bouton EXIT.



Utilisez les boutons L ou R pour sélectionner le morceau choisi.

F1, F2 Recherchent dans d'autres catégories.
F3, F4 Recherchent un titre dans une liste alphabétique.
F6 Recherche un titre sur une disquette.
F7 Sélectionne le morceau.

Sélection d'un morceau sur une disquette.



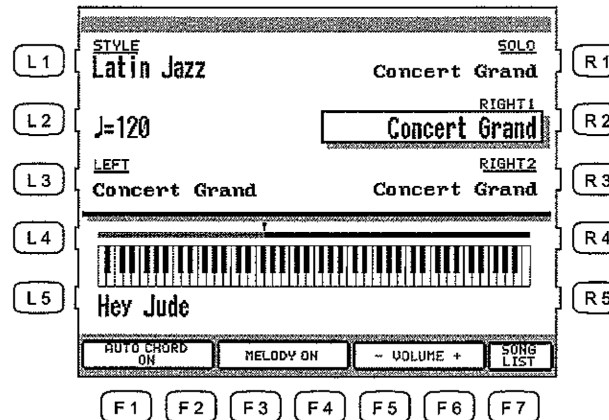
F3, F4 Recherchent un titre dans une liste alphabétique.
F6 Recherche un titre parmi les présélections internes.
F7 Sélectionne le morceau.

L1 *Change le Style.*

L2 *Règle le Tempo.*

L3 *Change la sonorité assignée à la partie LEFT.*

L4 *Modifie le point de split.*



F1, F2 Activent l'Auto Chord Progression si elle est disponible.
F3, F4 Activent la partie Melody si elle est disponible.
F5, F6 Règlent le volume de la sonorité.
F7 Vous renvoie au menu Song Stylist

- Vous pouvez utiliser des Sonorités, Styles, Tempo et autres réglages différents pour adapter le titre Song Stylist à votre goût.

- Lorsque vous utilisez une disquette, Song Stylist est capable de récupérer les données de la mélodie et de la progression d'accord. La progression d'accord, appelée Auto Chord Progression, pourra effectuer automatiquement les bons changements d'accord pour vous, alors que la mélodie jouera la partie la plus connue du morceau. Il peut être intéressant pour l'interprète d'écouter d'abord le morceau pour l'apprendre.

Harmony



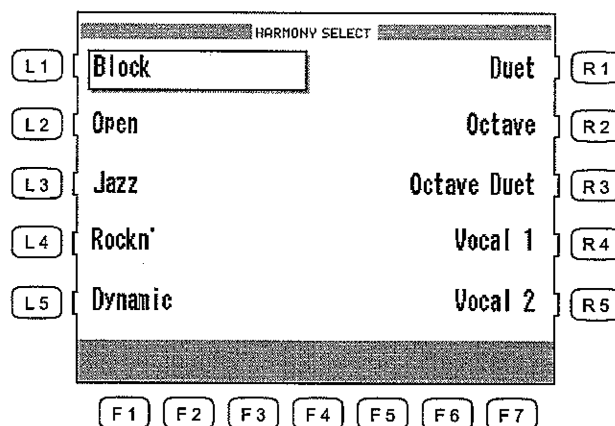
Lorsque l'accompagnement automatique est activé, vous pouvez utiliser la fonction Harmony. Harmony analyse les notes qui sont jouées actuellement, et leur ajoute automatiquement d'autres notes (même lorsque vous jouez des notes seules) qui forment une partie harmonique.

La façon dont Harmony réagit à votre jeu est déterminée par celle des dix méthodes ci-dessous qui est utilisée :

Block	Ajoute trois ou quatre notes basées sur la reconnaissance des touches de la partie Main gauche.
Open	Ajoute trois ou quatre notes basées sur les notes jouées dans la partie Main gauche. Les notes harmoniques peuvent s'étendre une octave en dessous de la note la plus basse de la partie Main droite.
Jazz	Ajoute trois ou quatre notes basées sur la reconnaissance des touches de la partie Main gauche.
Rockn'	Ajoute une quinte (ou une quarte) à la note la plus basse jouée dans la partie Main droite.
Dynamic	Ajoute trois ou quatre notes basées sur les notes jouées dans la partie Main gauche. Les notes harmoniques sont comprises dans l'octave en dessous de la note la plus basse jouée dans la partie Main droite.
Duet	Ajoute une note en fonction de la note la plus basse jouée à la Main droite, et de la reconnaissance de l'accord à la Main gauche.
Octave	Double la note la plus haute jouée à la Main droite par la même note jouée une octave plus bas.
Octave Duet	Ajoute la note Octave et la note Duet.
Vocal 1	Ajoute une note basée sur la reconnaissance des touches de la partie Main gauche.
Vocal 2	Ajoute trois ou quatre notes basées sur la reconnaissance des touches de la partie Main gauche.

Pour utiliser la fonction Harmony :

1) Appuyez sur le bouton HARMONY. Le voyant s'allumera pour montrer que Harmony est activée. Le symbole Harmony apparaîtra également sur la page d'écran principale.
2) Pour changer le type d'harmonie, maintenez le bouton HARMONY enfoncé jusqu'à ce que le menu de sélection du type de l'harmonie apparaisse.
3) Choisissez votre type préféré à l'aide des boutons L et R.
4) Appuyez sur le bouton EXIT pour quitter le menu de sélection du type de l'harmonie.
5) Pour désactiver la fonction Harmony, appuyez une nouvelle fois sur le bouton HARMONY.



Utilisez les boutons L ou R pour sélectionner votre type d'harmonie choisi.

- Les notes créées par la fonction Harmony sont jouées par les parties RIGHT1 et RIGHT2. Les parties SOLO et LEFT ne sont pas affectées.
  Les notes créées par la fonction Harmony sont jouées avec la même sonorité que la Partie RIGHT1 ou RIGHT2.

Enregistrement d'un morceau

Le piano CP est capable d'enregistrer la musique que vous jouez. Pour répondre aux besoins et niveaux variés des utilisateurs, il vous propose deux types de méthode d'enregistrement et des fonctions d'édition variées.

Easy Recording est une méthode d'enregistrement simple, semblable à l'enregistrement avec un magnétophone à cassette. Vous pouvez enregistrer tout ce que vous jouez ainsi que toutes les modifications de console que sont effectuées pendant l'enregistrement.

Advanced Recording est plutôt prévu pour les enregistrements en plusieurs passes sur un maximum de 16 pistes, et pour la modification de ce qui a été enregistré. Vous réglez les options détaillées d'enregistrement au départ, puis vous commencez l'enregistrement piste par piste. Après l'enregistrement vous pouvez modifier (éditer) le morceau que vous avez enregistré, piste par piste, mesure par mesure, ou même note par note.
L'enregistrement en pas à pas est également disponible pour ceux qui veulent créer des séquences très précises.

Les données de morceaux créés avec un autre instrument MIDI, ou un ordinateur domestique, peuvent être rejouées et modifiées avec l'Enregistreur RECORDER du piano CP.

Les données enregistrées peuvent être utilisées pour d'autres fonctions du piano CP, comme l'Auto Phrase Generator et le Style Maker. La maîtrise de l'Enregistreur est très importante lorsque vous utilisez de telles fonctions.

Easy Recording

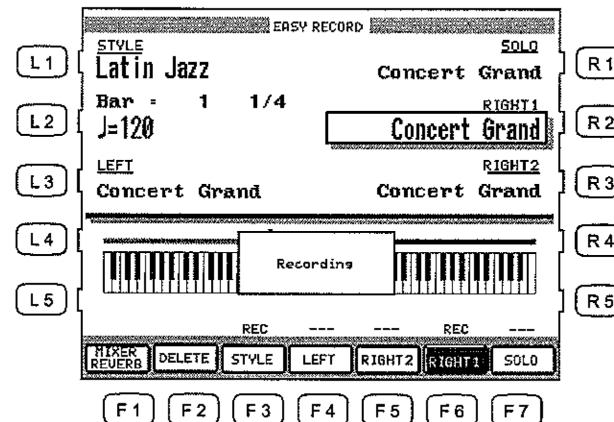
En enregistrement Easy Recording le Concert Performer enregistre tout ce que vous jouez dès que vous avez appuyé sur le bouton REC, et cela jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton PLAY/STOP. Ensuite, vous pouvez faire rejouer au CP exactement ce que vous avez joué, de la façon dont vous l'avez interprété.

Pour enregistrer :



1) Préparez tous vos réglages de la console pour le morceau que vous allez jouer.
2) Appuyez sur le bouton REC. Le menu Easy Record s'affichera et le CP sera prêt à commencer l'enregistrement. Vous pouvez encore modifier vos réglages à cette étape.
3) Démarrez l'enregistrement par l'une des actions suivantes :
Jouez sur le clavier et le CP démarrera l'enregistrement automatiquement à cet instant.
Appuyez sur le bouton INTRO/ENDING pour inclure la phrase d'Intro du Style dans l'enregistrement.
Appuyez sur le bouton START/STOP pour que l'enregistreur enregistre le Style qui démarre à ce moment là.
Appuyez sur le bouton PLAY/STOP pour commencer l'enregistrement après un décompte de deux mesures qui vous aidera à vous tenir prêt.
4) Pour arrêter l'enregistrement, appuyez une nouvelle fois sur le bouton PLAY/STOP.
Vous pouvez reprendre l'enregistrement à l'endroit où vous l'avez stoppé en répétant les étapes précédentes depuis l'étape 2.

Le numéro de la mesure actuelle est affiché.



Vous pouvez encore changer les réglages de la console à l'aide des boutons L et R.

F1 Vous conduit vers le menu Mixer.
F2 Efface les données du morceau enregistré.
F3 à F7 Modifient l'état des Parties.



Pour faire rejouer le morceau enregistré :

1) **Appuyez sur le bouton RESET dans la partie RECORDER de la console pour revenir au début du morceau.**
2) **Appuyez sur le bouton PLAY/STOP. Le CP rejoue votre enregistrement.**
3) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton PLAY/STOP pour arrêter la reproduction en cours.**
4) **Appuyez une fois de plus sur le bouton PLAY/STOP pour reprendre la lecture à l'endroit ou vous l'aviez interrompue.**
5) **Utilisez les boutons RWD ou FWD pour avancer ou revenir en arrière rapidement.**

Etat des Parties

Que vous soyez dans la procédure d'enregistrement ou de lecture de votre morceau, vous devez garder un œil sur l'affichage de l'état des Parties qui vous indiquera si chacune des Parties est actuellement active pour la lecture, l'enregistrement, ou si elle est éteinte.
L'afficheur vous montrera les messages suivants au-dessus des noms des Parties, en bas de l'écran :

REC Cette Partie est prête à être enregistrée.
PLAY Cette Partie jouera à l'arrière plan pendant que vous enregistrerez d'autres Parties.
MUTE Cette partie sera silencieuse, bien que vous ayez enregistré des données avec elle.
- - - Cette partie est désactivée. Vous n'avez encore rien enregistré avec elle.

L'état des Parties peut changer automatiquement suivant la situation. Par exemple, lorsque vous avez enregistré avec une Partie, son état passe de REC à PLAY. De cette façon vous n'aurez qu'à appuyer sur RESET puis sur PLAY pour la faire rejouer.

- Vous pouvez modifier manuellement l'état des Parties pour faciliter un nouvel enregistrement.

- L'état REC d'une Partie ne peut pas être modifié pendant l'enregistrement, mais vous pouvez basculer entre PLAY et MUTE pour les autres parties.

Sauvegarde du morceau

Le CP ne sauvegardera pas votre enregistrement, à moins que vous ne lui donniez l'instruction spécifique de le faire. Par conséquent, vous devez être sûr d'avoir sauvegardé le fruit de votre travail sur une disquette, avant de mettre le CP hors tension !

Voir le chapitre « Sauvegarde des données sur une disquette » à la page 141.

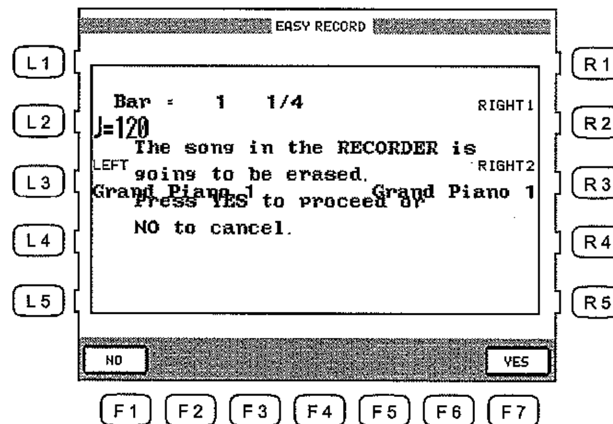
- Si vous appuyez sur le bouton EXIT pour sortir de l'enregistreur Easy Recorder, le CP vous affichera automatiquement un message d'incitation à sauvegarder votre travail.

Effacement du morceau

Lorsqu'une Partie est sélectionnée pour l'enregistrement, les données qui seront enregistrées effaceront les éventuelles données déjà existantes pour cette Partie. A ce niveau, l'enregistrement en « Easy Recording » est similaire à l'enregistrement avec un magnétophone à cassette. Un nouveau morceau efface l'ancien pendant la procédure d'enregistrement.

Cependant, si vous le désirez, vous pouvez effacer simplement un morceau en une seule fois, sans avoir à enregistrer par-dessus :

1) Appuyez sur le bouton DELETE (F2) lorsque l'enregistrement n'est pas en cours ou prêt à être lancé. Le CP vous avertira que vous allez effacer des données et vous demandera si vous êtes sûr de vouloir les effacer.
2) Utilisez soit le bouton YES (F7) pour effacer, ou le bouton NO (F1) pour annuler.



F1 *Annule la procédure d'effacement du morceau.*
F7 *Confirme l'effacement du morceau.*

Enregistrement Advanced Recording



L'utilisation de l'enregistreur Advanced Recorder vous permet d'avoir un meilleur contrôle sur les paramètres et le processus d'enregistrement qu'en mode Easy Recording. L'Advanced Recorder propose de nombreuses fonctions professionnelles que vous pouvez retrouver dans des appareils spécialement conçus pour l'enregistrement MIDI (séquenceurs).
Même s'il peut réaliser des enregistrements d'une grande complexité musicale, vous verrez que l'Advanced Recorder est toujours simple et logique à utiliser.

Pour passer dans le menu Advanced Recorder :

Appuyez sur le bouton ADVANCED RECORDER. Les options d'enregistrement s'afficheront sur l'écran.

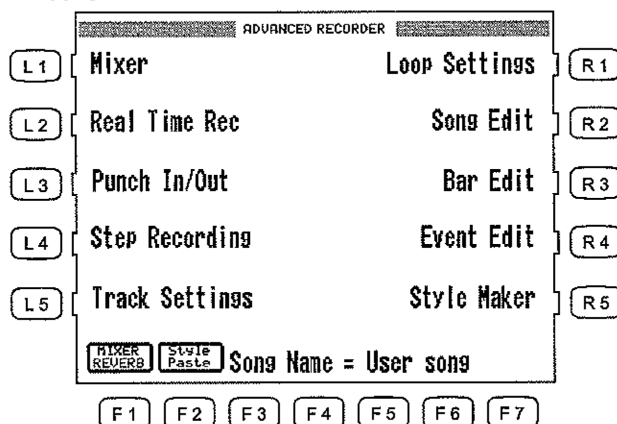
L1 *Réglage de la Réverb, de l'Effet, du Panoramique, et du Volume de chacune des 16 pistes.*

L2 *Prépare la piste pour l'enregistrement en temps réel.*

L3 *Permet de réenregistrer certaines mesures du morceau.*

L4 *Enregistrement note par note (pas à pas).*

L5 *Sélection des sonorités à assigner à chacune des 16 pistes et modification de l'état d'enregistrement des pistes.*



R1 *Réglages de boucle pour le morceau.*

R2 *Réglages généraux du morceau.*

R3 *Edition du morceau par mesures.*

R4 *Edition du morceau par événements MIDI.*

R5 *Création d'un nouveau Style à l'aide des données que vous avez enregistré dans l'Advanced Recorder.*

F1 *Vous conduit vers le menu Mixer.*
F2 *Conversion des données d'un Style en données pour la séquence actuelle qui pourront être utilisées dans l'Advanced Recorder. Cette option ne sera affichée que si le morceau actuel de l'Enregistreur utilise un Style.*

Enregistrement en temps réel

Cette expression « temps réel » signifie simplement que le CP enregistrera votre interprétation exactement comme vous la jouez réellement, comme lorsque vous utilisez le mode Easy Recording. En sélectionnant l'option Real-time Rec de l'Advanced Recorder, vous accéderez à un menu qui vous permettra de régler les paramètres de ce type d'enregistrement.

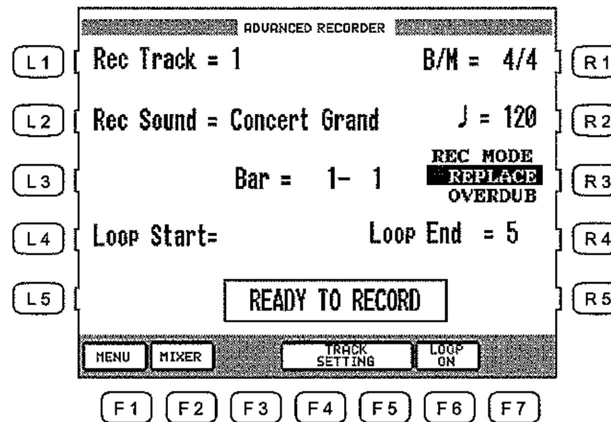
Pour régler les paramètres de l'enregistrement en temps réel :

1) **Depuis le menu Advanced Recorder, appuyez sur le bouton L2 pour sélectionner « Real Time REC », ou appuyez simplement sur le bouton REC.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les différents paramètres. Utilisez la Molette pour changer les valeurs.**
3) **Si nécessaire, vous pouvez accéder aux réglages Mixer et Track Settings en utilisant les boutons F appropriés.**

L1 *Sélectionne la piste sur laquelle vous voulez enregistrer. Il existe 16 pistes instrumentales, 1 piste Tempo, et 1 piste Style.*

L2 *Sélectionne la sonorité que vous voulez assigner à la piste instrumentale que vous êtes sur le point d'enregistrer, ou le Style que vous voulez utiliser pour la piste Style.*

L4 *Sélectionne la mesure de démarrage pour la fonction de bouclage (Loop). Cette option n'existe que lorsque la fonction Loop est activée.*



R1 *Modifie la mesure.*

R2 *Modifie le tempo.*

R3 *Sélectionne la façon dont les données que vous allez enregistrer affecteront les données éventuellement existantes sur la piste. REPLACE autorise le nouvel enregistrement à effacer les données déjà présentes. OVERDUB mixe le nouvel enregistrement avec l'ancien.*

R4 *Sélectionne la mesure de fin pour la fonction de bouclage (Loop). Cette option n'existe que lorsque la fonction Loop est activée.*

F1 *Annule les réglages de l'enregistrement en temps réel et vous renvoie au menu Advanced Recorder.*

F2 *Vous conduit vers le menu Mixer.*

F4, F5 *Vous conduisent vers le menu Track Settings.*

F6 *Active/désactive la fonction Loop.*

4) **Démarrez l'enregistrement en appuyant sur le bouton PLAY alors que le voyant REC est toujours allumé,**
   ou appuyez sur le bouton F1 pour annuler la procédure d'enregistrement en temps réel et revenir au menu Advanced Recorder.

- Avec l'Advanced Recorder, vous ne pouvez enregistrer que sur une seule piste à la fois, et la partie RIGHT 1 héritera de la sonorité que vous avez sélectionnée pour la piste. Les autres Parties seront automatiquement désactivées pour que vous puissiez enregistrer votre piste sans être dérangé par d'autres sonorités actives sur le clavier.

- Lorsque l'enregistrement est effectué le menu Mixer s'affichera automatiquement pour vous permettre de faire rejouer le morceau.

Pour faire rejouer le morceau enregistré :

1) **Appuyez sur le bouton RESET pour revenir au début de l'enregistrement.**
2) **Appuyez sur le bouton PLAY/STOP. Le morceau commence à jouer.**
3) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton PLAY/STOP pour arrêter la reproduction en cours à n'importe quel moment.**
4) **Appuyez une fois de plus sur le bouton PLAY/STOP pour reprendre la lecture à l'endroit ou vous l'aviez interrompue.**
5) **Utilisez les boutons RWD ou FWD pour avancer ou revenir en arrière rapidement.**

Mélangeur (Mixer)

Depuis cette page d'écran vous pourrez régler les paramètres suivant, pour chacune des 16 pistes instrumentales : niveau de Réverb, niveau de Chorus, activation/désactivation de l'Effet, Panoramique, extinction de piste, Volume.

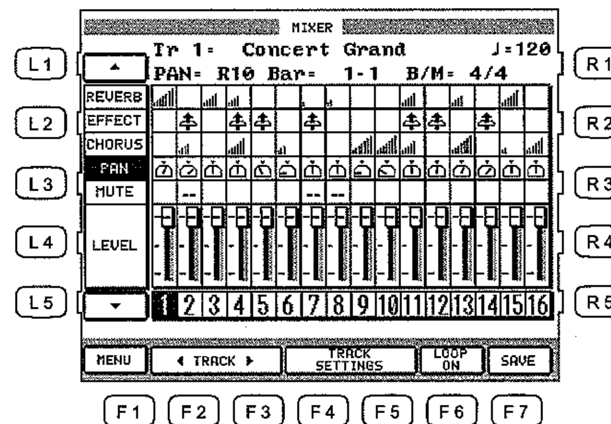
Utilisation du Mélangeur :

1) **Utilisez les boutons TRACK (F2, F3) pour sélectionner la piste sur laquelle vous désirez effectuer vos réglages.**
2) **Utilisez les boutons L1 à L5 pour choisir le paramètre que vous voulez modifier.**
3) **Utilisez la Molette pour changer la valeur.**
5) **A cette étape vous pouvez démarrer l'enregistrement ou passer à un autre menu pour continuer vos réglages.**

- Vous pouvez effectuer des réglages dans la page d'écran Mixer à tout moment, excepté lorsque le CP est occupé à enregistrer ce que vous jouez. La page d'écran Mixer est accessible depuis les menus Advanced Recorder, Track Settings (Paramètres de piste) et Real-time Rec (Enregistrement en temps réel).

- Le CP peut se souvenir de la modification des réglages du Mélangeur à tout moment du morceau enregistré. Faites simplement rejouer le morceau jusqu'à ce que vous atteigniez le point ou vous voulez faire une modification du mixage et arrêter le morceau. Faites vos réglages dans la page d'écran Mixeur, et appuyez ensuite sur le bouton SAVE (F7). Vous pouvez faire cela autant de fois et à autant d'endroits que vous le désirez dans le morceau.

L1 à L5 Sélectionnent le paramètre à régler. Utilisez la molette pour modifier la valeur.



F1 Vous renvoie au menu Advanced Recorder.
F2, F3 Sélectionnent la piste que vous désirez affecter.
F4, F5 Vous conduit vers le menu Track Setting.
F6 Active/désactive la fonction Loop.
F7 Sauvegarde les réglages du Mélangeur dans le morceau.

Paramètres des pistes (Track Settings)

Cette page d'écran vous permet de décider quelles pistes doivent jouer lors de l'enregistrement ou de la lecture de votre morceau. Elle vous permet également d'assigner une nouvelle sonorité, différente de celle que vous aviez choisie au départ, à une piste.

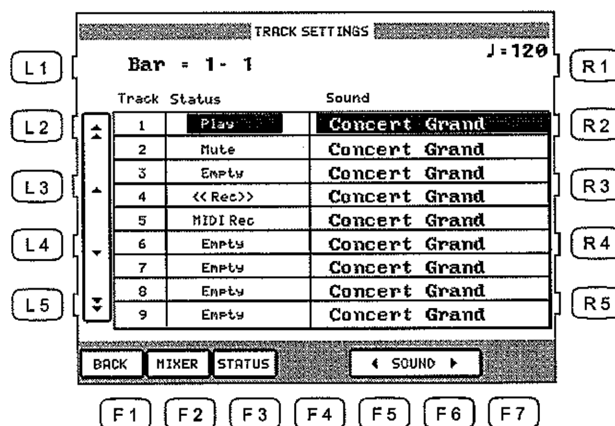
Pour travailler dans la page d'écran Track Settings :

1) **Allez dans le menu Track Settings.**
2) **Utilisez les boutons L3 et L4 pour sélectionner la piste sur laquelle vous désirez agir. Si vous désirez sélectionner une des pistes 10 à 16, Style, ou Tempo, appuyez sur le bouton L5 pour afficher les pistes non visibles actuellement, et faites votre choix. Utilisez le bouton L2 pour revenir aux pistes de 1 à 9.**
3) **Utilisez le bouton STATUS (F3) pour changer l'état de la piste en PLAY, MUTE ou MIDI REC.**
4) **Si vous désirez changer la sonorité assignée à la piste, utilisez les boutons SOUND (F5, F6).**
5) **Lorsque vous avez terminé, utilisez le bouton BACK (F1) pour revenir au menu Advanced Recorder, ou utilisez le bouton MIXER (F2) pour passer au menu Mixer.**

L2 *Vous conduit à la page précédente du menu.*

L3, L4 *Sélectionne la piste.*

L5 *Vous conduit à la page suivante du menu.*



R1 *Règle le tempo. Utilisez la molette pour changer la valeur.*

F1 *Vous conduit vers le menu Advanced Recorder.*
F2 *Vous conduit vers le Mélangeur.*
F3 *Modifie l'état de la piste.*
F5, F6 *Assignent une sonorité différente à la piste.*

- Vous ne pouvez pas choisir l'état REC pour une piste dans ce menu. Seul le menu Real-time Recording vous permet de mettre une piste en enregistrement (REC). Vous ne pouvez régler qu'une seule piste à la fois sur REC.

- Il existe deux sortes d'état REC : REC et MIDI REC. MIDI REC permet au CP d'enregistrer les données MIDI qui proviennent d'un instrument MIDI extérieur connecté aux prises MIDI. Vous pouvez régler plus d'une piste sur MIDI REC, autorisant ainsi le CP à enregistrer sur plusieurs pistes en même temps à travers le MIDI.

Réglages de la Boucle (Loop Settings)

Si vous désirez faire répéter une phrase musicale plusieurs fois de suite, vous pouvez utiliser cette fonction.

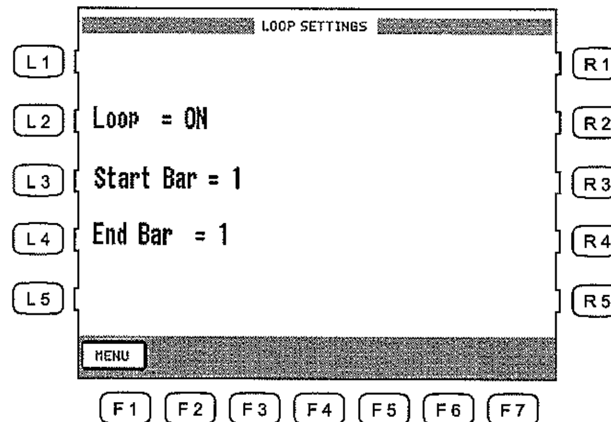
Pour définir la Boucle :

1) **Passez dans le menu Loop Settings en appuyant sur le bouton R1 dans le menu Advanced Recording.**
2) **Utilisez les boutons L2 à L4 pour sélectionner les différents paramètres.**
3) **Utilisez la Molette pour changer la valeur.**
4) **Appuyez sur le bouton MENU (F1) pour revenir au menu Advanced Recorder.**

L2 *Active ou désactive la Boucle.*

L3 *Spécifie la mesure de début.*

L4 *Spécifie la mesure de fin.*



F1 *Vous reconduit dans le menu Advanced Recorder.*

- Vous pouvez activer ou désactiver le bouclage depuis le menu Mixer. Cependant, la mesure de début, et celle de fin, doivent être spécifiées depuis le menu Settings.

- Vous pouvez également activer le bouclage depuis le menu d'enregistrement en temps réel (Real-time REC). Lorsque vous activez le bouclage depuis le menu Real-time REC, les informations de mesure de début et de mesure de fin, seront automatiquement copiées depuis le menu Loop Settings.

Coller un Style (Style Paste)

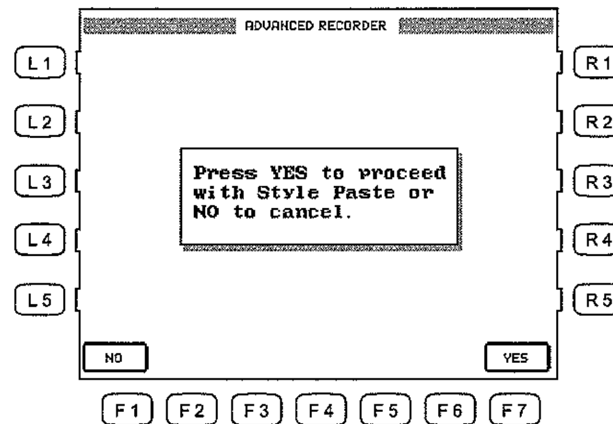
Le Concert Performer est capable de convertir ses données de Style en données de notes MIDI réparties sur des pistes séparées. De cette façon l'enregistreur peut les traiter comme si vous les aviez enregistrées en temps réel, plutôt que comme des motifs automatiques à faire rejouer.

Habituellement lorsque vous désirez enregistrer un Style dans votre morceau, les données de Style sont automatiquement enregistrées sur une piste spéciale appelée Track Style. Ces données sont réservées au CP et ne peuvent pas être utilisées par un autre appareil de musique, parce qu'aucun autre appareil ne possède les motifs de Style spécifiques que ces données appellent. Cependant, si vous convertissez les données de Style en données de note, le morceau enregistré pourra être rejoué sur n'importe quel autre instrument MIDI qui lit les données de morceaux au format Standard MIDI File. Dans ce cas les données n'appellent plus des motifs, elles appellent directement les notes à jouer. Une fois que les données ont été converties, vous pouvez aussi les visualiser et les éditer, comme si vous aviez enregistré ces données vous-même !

- Lorsque vous utilisez la fonction Style Paste, les pistes 9 à 16 doivent être vierges, sinon les données qu'elles contiennent seront effacées.

Pour utiliser Style Paste :

1) **Appuyez sur le bouton STYLE PASTE (F1) lorsque vous êtes dans le menu Advanced Recorder. Le message de l'afficheur vous demande de confirmer.**
2) **Appuyez sur le bouton YES (F7) pour confirmer la conversion ou sur le bouton NO (F1) pour annuler.**



F1 Annule Style Paste.
F7 Confirme la conversion Style Paste.

Enregistrement Punch-In

Punch-In est un mode dans lequel une piste que vous être en train de faire rejouer, basculera automatiquement en enregistrement en cours de lecture, enregistrera de nouvelles données pendant un certain nombre de mesures défini, puis arrêtera d'enregistrer pour rebasculer en mode lecture jusqu'à la fin du morceau. Cet outil est très précieux si vous désirez réenregistrer un passage de notes mal jouées au cours de la piste, mais conserver les passages précédant et suivant le problème.

Pour utiliser l'enregistrement Punch-in :

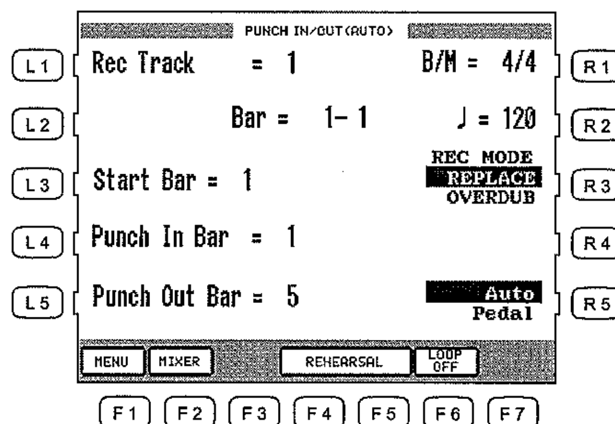
1) Sélectionnez Punch In/Out dans le menu Advanced Recorder.
2) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les options, et modifiez leurs valeurs avec la Molette. Sélectionnez AUTO avec le bouton R5 pour que le CP prenne en charge automatiquement le Punch In/Out pendant que vous jouez.
3) Appuyez sur le bouton REHEARSAL (F4, F5) pour écouter le morceau pour vous entraîner. Si vous avez besoin de modifier le mixage, ou si vous voulez faire boucler le morceau, utilisez les boutons MIXER (F2) ou LOOP ON/OFF (F6).
4) Lorsque vous êtes prêt à enregistrer, appuyez sur le bouton REC puis sur le bouton PLAY. La musique démarrera immédiatement depuis la mesure de départ « Start Bar » que vous avez choisie. Dès que le morceau atteint la mesure « Punch In Bar », toutes les notes que vous jouez sur le clavier sont enregistrées.
   L'enregistrement s'arrêtera lorsque le morceau atteindra la mesure « Punch-Out Bar », mais le CP continuera à faire rejouer le morceau jusqu'à la fin, à moins que vous n'appuyiez sur le bouton STOP. Vous pouvez faire répéter le Punch-In/Out en activant le bouclage avec le bouton F6.
5) Ecoutez ce que vous avez enregistré et recommencez l'enregistrement si nécessaire.

L1 *Sélectionne la piste à enregistrer.*

L3 *Sélectionne la mesure du morceau depuis laquelle vous désirez que le CP commence à jouer.*

L4 *Sélectionne la mesure depuis laquelle vous voulez que le CP commence l'enregistrement Punch In.*

L5 *Sélectionne la mesure où vous voulez que le CP arrête l'enregistrement.*



F1 *Vous conduit vers le menu Advanced Recorder.*
F2 *Vous conduit vers le Mélangeur.*
F4, F5 *Joue le morceau pour répéter.*
F6 *Active/désactive le bouclage.*

R1 *Modifie la mesure.*

R2 *Modifie le tempo.*

R3 *Sélectionne le mode d'enregistrement. REPLACE efface les données précédentes et enregistre les nouvelles données à leur place. OVERDUB mixe les nouvelles données avec les précédentes pour qu'elles soient toutes présentes à l'écoute.*

R5 *Sélectionne la méthode de Punch-In, Auto ou Pedal.*

- Si vous choisissez comme point de Punch-In la première mesure du morceau, le métronome fera entendre automatiquement un décompte de deux mesures pour vous aider à démarrer correctement. Ces « tic » ne seront pas enregistrés sur la piste.

Enregistrement Punch-In en utilisant la pédale

Plutôt que de spécifier une mesure de Punch In et une mesure de Punch Out automatiques, vous pouvez utiliser la pédale du milieu pour déclencher « manuellement » le Punch-In et le Punch-Out.

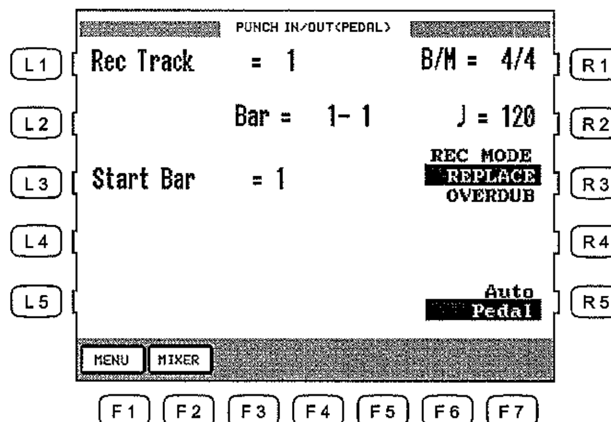
- Vous pouvez déclencher le Punch-In et le Punch-Out avec la pédale une fois pour chaque passe que vous faite sur la piste.

Pour utiliser la pédale pour le Punch-In/Out :

1) **Utilisez le bouton R5 pour sélectionner l'option Pedal dans le menu Punch In/Out.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour choisir les autres options de l'enregistrement.**
3) **Appuyez sur le bouton REC pour démarrer. Le morceau commencera à jouer.**
4) **Lorsque le morceau atteint la mesure où vous désirez commencer le Punch-In, appuyez brièvement sur la pédale centrale et jouez sur le clavier.**
5) **Lorsque le morceau atteint la mesure que vous désirez pour le Punch-Out appuyez une nouvelle fois sur la pédale pour arrêter l'enregistrement. Le morceau continuera à jouer (sans enregistrer) jusqu'à la fin, ou jusqu'à ce que vous appuyiez sur STOP.**

L1 *Sélectionne la piste à enregistrer.*

L3 *Sélectionne la mesure du morceau depuis laquelle vous voulez que le CP commence à jouer.*



R1 *Modifie la mesure.*

R2 *Modifie le tempo.*

R3 *Sélectionne le mode d'enregistrement. REPLACE efface les données précédentes et enregistre les nouvelles données à leur place. OVERDUB mixe les nouvelles données avec les précédentes pour qu'elles soient toutes présentes à l'écoute.*

R5 *Sélectionne la méthode de Punch-In, Auto ou Pedal.*

F1 *Vous conduit vers le menu Advanced Recorder.*
F2 *Vous conduit vers le Mélangeur.*

Enregistrement pas à pas (Step Recording)

L'enregistrement en pas à pas (Step Recording) est une méthode qui permet de construire un morceau en saisissant manuellement les notes, les unes après les autres, plutôt que de jouer en temps réel. Cette méthode peut être d'une grande utilité lorsque vous essayez de créer une phrase avec un rythme très précis, ou lorsque vous enregistrez une phrase trop complexe pour votre niveau de dextérité.

Pour passer en mode Step recording :

1) **Dans le menu Advanced Recorder, sélectionnez Step Rec (L4). Le menu Step Record sera affiché.**
2) **Utilisez les boutons L et R et la Molette pour régler les options d'enregistrement.**
3) **Appuyez sur le bouton START (F7). Vous entrerez dans la page d'écran de saisie des données.**

STEP RECORD

L1	Rec Track = 1	B/M = 4/4	R1
L2	Rec Sound = Concert Grand		R2
L3	Start Bar = 1	REC MODE OVERDUB	R3
L4			R4
L5			R5

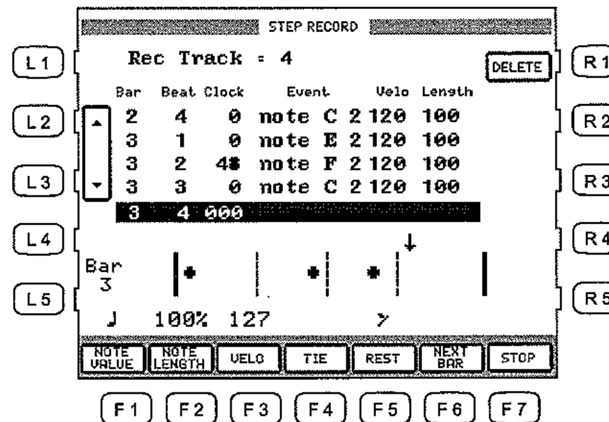
MENU						START
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7

Pour utiliser l'enregistrement en pas à pas :

1) **Utilisez les boutons F1 à F3 pour sélectionner un paramètre (Valeur de Note, Durée de Note, Vélocité), et utilisez la Molette pour changer la valeur. La valeur sera affichée au-dessus du bouton, en bas de l'écran.**
   La valeur de Vélocité peut être saisie en jouant une touche du clavier. Pour permettre cela, choisissez « Key » comme valeur de Vélocité plutôt qu'un nombre.

2) Pour saisir un événement de note, jouez la note sur le clavier. Les données de note correspondantes seront affichées sur l'écran. Continuez à saisir autant de notes que vous le désirez, et remarquez que les notes saisies s'affichent sous forme d'une liste. Le navigateur graphique dans la partie inférieure de l'écran vous indique votre position dans la mesure, et le numéro de la mesure en cours.
3) Si vous saisissez une note erronée et que vous désirez l'effacer, appuyez sur le bouton L2. Lorsque vous utilisez le mode REPLACE pour enregistrer, chaque fois que vous appuierez sur L2, la liste (à l'écran) des notes que vous avez saisies remontera d'un événement, et cet événement sera effacé immédiatement. Par conséquent, si vous revenez au premier temps de la cinquième mesure d'une liste de notes de 10 mesures, tout ce qui se trouve après la quatrième mesure sera effacé. En mode OVERDUB, vous pouvez effacer seulement la dernière note ajoutée, et le retour en arrière dans la liste avec L2 n'effacera pas automatiquement les événements. Lorsque vous utilisez le mode OVERDUB, vous devez appuyer sur le bouton Delete (R1) pour effacer l'événement.

L2, L3 Déplacent le curseur dans la liste des notes saisies en mode OVERDUB.



R1 Efface la dernière note saisie en mode OVERDUB mode.

F1 Sélectionne la valeur de note.
F2 Règle la durée de la note.
F3 Sélectionne la valeur de vélocité(1 à 127 ou Key).
F4 Saisit les valeurs de notes liées.
F5 Saisit les silences.
F6 Vous transporte au début de la mesure suivante.
F7 Arrête l'enregistrement.

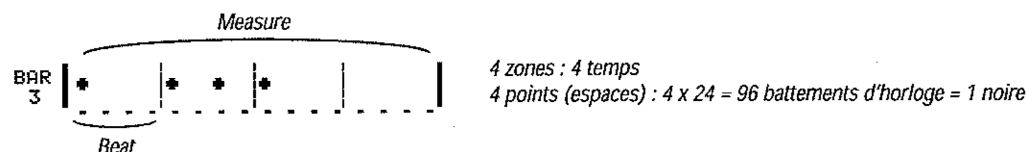
4) **Si vous voulez saisir un silence, appuyez sur le bouton REST (F5). Cela déplacera le curseur jusqu'au prochain temps sans saisir aucune donnée. La valeur du silence est la même que celle de la note, sélectionnée pour le bouton F1.**
Si vous désirez saisir un silence pour le reste de la mesure, appuyez sur le bouton NEXT BAR (F6). Cela déplacera le curseur au début de la mesure suivante.
5) **Pour lier des notes, appuyez sur le bouton TIE (F4) pendant que vous maintenez la touche enfoncée. Cela doublera la durée de la note. Si vous appuyez deux fois sur le bouton TIE pendant que vous maintenez la touche enfoncée, la durée de la note sera triplée.**
6) **En mode OVERDUB, si vous voulez revenir à un certain endroit pour saisir une note, déplacez le curseur vers le haut ou vers le bas avec les boutons L2 et L3 pour atteindre la position temporelle à laquelle voulez insérer la nouvelle donnée.**
7) **Appuyez sur le bouton STOP (F7) ou PLAY/STOP pour arrêter l'enregistrement.**

Note	Rest	Clock value
𝅝	𝄻	384
𝅗𝅥	𝄼	192
♩	𝄽	96
♩3	(𝄽3)	64
♪	𝄾	48
♪3	(𝄾3)	32
𝅘𝅥𝅯	𝄿	24
𝅘𝅥𝅯3	(𝄿3)	16
𝅘𝅥𝅰	𝅀	12
𝅘𝅥𝅰3	(𝅀3)	8

- Transpose et Octave Shift peuvent être actifs alors que vous saisissez des notes. Les valeurs de note enregistrées seront les valeurs résultantes de la transposition.

- Le navigateur graphique représente la mesure dans laquelle vous êtes en train d'enregistrer. La zone entre deux barres représente un temps. Le nombre de zones correspond à la mesure du morceau. Une mesure 4/4, par exemple, sera représentée par quatre zones, alors que 6 zones seront nécessaires pour représenter une mesure 6/8. Chaque zone est composée d'espaces dans lesquels des points (•) seront affichés comme repères temporels. Chaque espace représente 24 battements d'horloge. Le nombre d'espaces affichés par zone représente donc la duré du temps.

  Si vous choisissez une mesure 4/4 lors du réglage des options d'enregistrement, par exemple, le navigateur sera représenté comme ci-dessous.



Les points ne représentent pas la durée des notes. Ils vous permettent juste de vous situer.
Pour des explications supplémentaires sur l'horloge du CP et sur la signification de « battements d'horloge », reportez-vous au paragraphe Clock Move du chapitre Bar Edit.

Edition du morceau

Soyons réalistes, il est difficile d'enregistrer un morceau entier sans faire une seule erreur d'interprétation. Vous aimeriez modifier et corriger votre morceau que vous venez juste d'enregistrer…
Le CP possède une palette d'outils d'édition qui vous permettent de modifier votre enregistrement, de la manière la plus importante à la plus subtile.

Edition du morceau (Song Edit)

Ce menu vous permet de donner un nom au morceau et de sélectionner les réglages de tempo et de transposition initiaux.

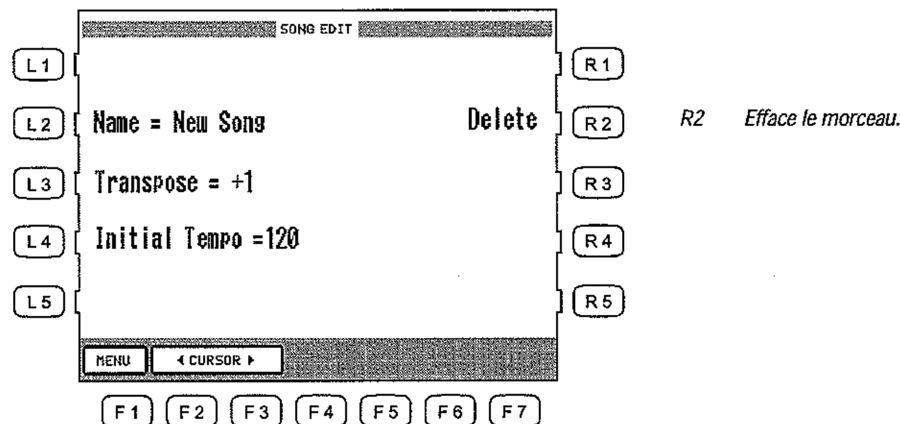
Pour modifier le morceau :

1) **Sélectionnez Song Edit depuis le menu Advanced Recorder. Le menu Song Edit est affiché.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.**
3) **Utilisez la Molette pour changer la valeur. Pour donner un nom au morceau, utilisez les boutons F2 et F3 pour déplacer le curseur parmi les caractères du nom, et la Molette pour changer le caractère.**
4) **Appuyez sur le bouton MENU (F1) pour revenir au menu Advanced Recorder.**

L2 *Donne un nom au morceau.*

L3 *Règle la transposition.*

L4 *Règle le tempo initial du morceau.*



R2 *Efface le morceau.*

F1 *Vous conduit vers le menu Advanced Recorder.*
F2, F3 *Déplace le curseur parmi les caractères, lorsque vous donnez un nom au morceau.*

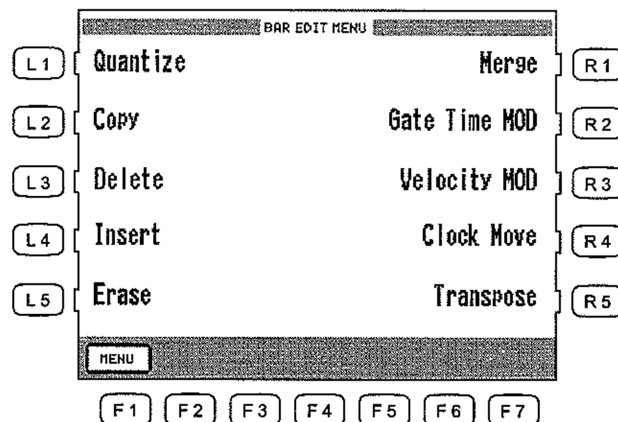
Edition des mesures (Bar Edit)

Lorsque vous éditez votre morceau, vous pouvez avoir besoin de copier, d'effacer, de transposer, ou de mixer seulement certaines mesures. L'édition par mesure vous permet de modifier les données du morceau mesure par mesure.

Pour passer dans le menu Bar Edit de l'édition par mesure :

1) sélectionnez Bar Edit (R3) depuis le menu Advanced Recorder. Le menu Bar Edit sera affiché.

2) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner la fonction d'édition que vous désirez utiliser. Un autre sous-menu apparaîtra ensuite.



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type d'édition que vous désirez réaliser.

F1 Vous conduit au menu Advanced Recorder.

Quantize

Quantize déplace automatiquement les notes sur l'échelle temporelle. Cette fonction peut être utilisée pour corriger la mise en place incorrecte d'une interprétation. Les notes jouées trop tôt ou trop tard seront ramenées au point ou elles auraient du se situer.
Si la quantisation des notes donne une sensation de rigidité ou d'interprétation trop mécanique du morceau, vous pouvez tolérer une marge d'erreur. Après avoir réglé la division du temps à laquelle les notes seront déplacées (Résolution), on définira un espace de Tolérance autour de cette division, dans lequel pourront être placées les notes.

L1 *Sélectionne la piste que vous désirez modifier.*

L2, L3 *Sélectionnent la plage de mesures à laquelle vous voulez appliquer la quantisation. Utilisez la Molette pour définir les numéros de mesure.*

L4 *Sélectionne la note la plus basse à laquelle vous voulez appliquer la quantisation. Utilisez la Molette pour modifier la valeur de note.*

L5 *Sélectionne la note la plus haute à laquelle vous voulez appliquer la quantisation. Utilisez la Molette pour modifier la valeur de note.*

R2 *Sélectionne la Résolution de la quantisation. Utilisez la Molette pour modifier la valeur.*

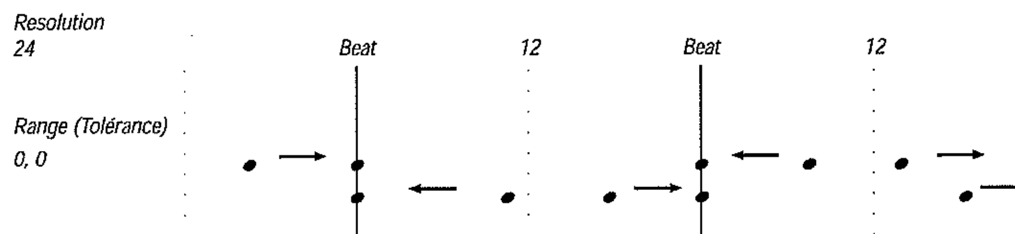
R3, R4 *Règle la Tolérance de la quantisation. Utilisez la Molette pour modifier la valeur.*

F1 *Vous renvoie au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule la quantisation qui vient d'être appliquée. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Applique la quantisation à votre enregistrement.*

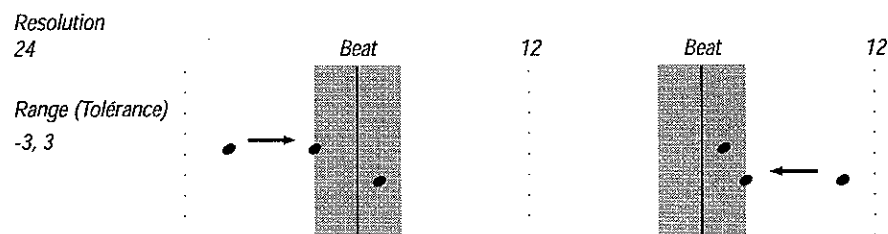
- La Résolution dicte à quelle division du temps les notes seront déplacées par la quantisation. La quantisation à une valeur de note trop importante donnera une interprétation plus rigide, simplifiée rythmiquement, car les notes initialement placées à des plus petites divisions rythmiques du temps seront déplacées sur la division du temps la plus proche définie par la Résolution. Si vous choisissez une Résolution à la noire, par exemple, toutes les croches de votre enregistrement que vous quantiserez seront déplacées sur les temps, ce qui modifiera complètement le rythme du morceau et ne correspondra certainement pas à l'effet artistique souhaité.

- La Tolérance définie l'espace autour de la division du temps de Résolution, en dehors duquel les notes seront déplacées. La valeur négative représente la limite de l'espace qui se situe avant la division du temps, alors que la valeur positive représente la limite de l'espace qui se situe après la division du temps.

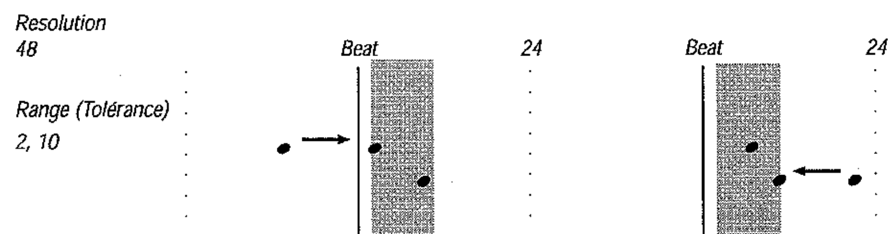
La sélection d'une Tolérance nulle entraînera le déplacement de toutes les notes sur les division de temps de la Résolution.



Les notes qui tombent en dehors de l'espace de Tolérance sont déplacées sur la limite la plus proche de l'espace de Tolérance.



Les notes qui tombent à l'intérieur de l'espace de tolérance ne sont pas déplacées du tout.



En expérimentant différents réglages de Résolution et de Tolérance vous pouvez modifier la mise en place de votre enregistrement, en lui conservant des caractéristiques naturelles.

Copy

Cette fonction duplique les données d'une piste, et les copie à un autre emplacement qui peut être la même piste, ou une autre piste.

- La destination des données copiées doit être soit :
  1) Un emplacement qui contient déjà des données.
  2) La première mesure vierge après la fin de la piste (Mesure 1 si la piste de destination est vide).

  Si une piste comprend 10 mesures, par exemple, vous ne pouvez pas copier des données sur la mesure. Cependant, vous pouvez copier des données sur les mesures 1 à 11.

- Les données copiées **remplacent** toutes les données actuelles de l'emplacement de destination.

COPY

L1	From		To	R1
L2	Track : 01		Track : 01	R2
L3	Bar 001 ≀ 008		Bar 001	R3
L4				R4
L5				R5

BACK UNDO EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

L2 *Sélectionne la piste où se trouvent les données qui doivent être copiées. Utilisez la Molette pour sélectionner le numéro de la piste (1 à 16, Tempo ou Chord).*

L3 *Sélectionne la mesure où commence les données que vous voulez copier. Utilisez la molette pour changer de mesure.*

L4 *Sélectionne la mesure où se terminent les données que vous voulez copier. Utilisez la Molette pour changer de mesure.*

R2 *Sélectionne la piste de destination. Utilisez la Molette pour sélectionner une des pistes 1 à 16, Tempo, ou Chord.*

R3 *Sélectionne la mesure de la piste de destination ou seront placées les données copiées.*

F1 *Vous renvoie au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule la copie. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Exécute la copie.*

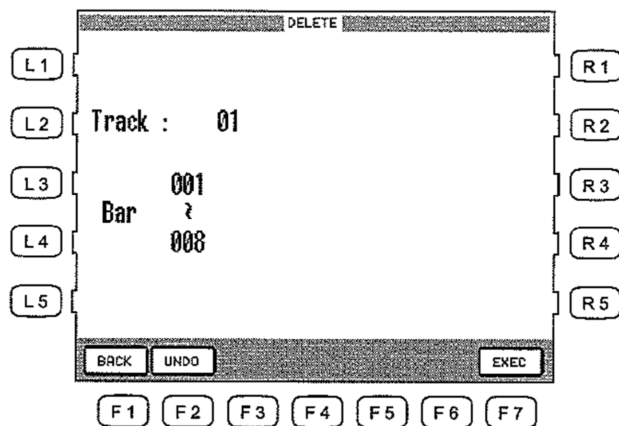
Delete

Delete efface et supprime complètement les mesures que vous avez spécifiées.

L2 *Sélectionne la piste à effacer. Utilisez la Molette pour choisir une des pistes 1 à 16, Tempo, Chord ou All (toutes).*

L3 *Sélectionne la première mesure qui contient des données à effacer. Utilisez la Molette pour changer de mesure.*

L4 *Sélectionne la dernière mesure qui contient des données à effacer. Utilisez la Molette pour changer de mesure.*



F1 *Vous renvoie au menu Advanced Recorder.*

F2 *Annule la suppression. Cette option n'est pas toujours disponible.*

F7 *Exécute la suppression.*

Insert

La fonction Insert duplique les données de mesures choisies pour les copier à un certain emplacement. Les données de la destination ne sont pas effacées, mais repoussées pour faire de la place pour les données copiées.

L2 *Sélectionne la piste qui contient les données que vous voulez dupliquer. Choisissez une des pistes 1 à 16, Tempo, Chord ou All (toutes).*

L3 *Sélectionne la première mesure qui contient les données que vous voulez dupliquer.*

L4 *Sélectionne la dernière mesure qui contient les données que vous voulez dupliquer.*

INSERT

L1	From	To	R1
L2	Track : 01	Track : 01	R2
L3	Bar 001 ~ 008	Bar 001	R3
L4			R4
L5			R5

BACK | UNDO | INSERT BAR | EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Sélectionne la piste de destination sur laquelle vous voulez que les données soient insérées. Choisissez une des pistes 1 à 16, Tempo, Chord ou All (toutes).*

R3 *Sélectionne la mesure de la piste de destination où vous voulez que les données soient insérées.*

F1 *Vous renvoie au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule l'insertion des données. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Effectue l'insertion.*

- Si vous désirez simplement insérer des mesures vides sur une piste, sélectionnez INSERT BAR (F3 ou F4), et un sous-menu s'affichera. Vous pouvez insérer des mesures vides sur une piste entre deux mesures qui contiennent des données, ou à la fin d'une piste.

L2 *Sélectionne le nombre de mesures vides que vous voulez insérer. Utilisez la Molette pour changer la valeur.*

L3 *Sélectionne la mesure (fraction) pour les mesures que vous allez insérer. Utilisez la Molette pour changer la valeur.*

INSERT BAR

L1			To		R1
L2	Bar	4	Track	01	R2
L3	B/M	4/4	Bar	1	R3
L4					R4
L5					R5

BACK UNDO EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Sélectionne la piste où les mesures vides seront insérées. Choisissez entre 1 à 16, Tempo, Chord ou All (toutes).*

R3 *Sélectionne l'emplacement, sur la piste de destination, où vous voulez que les mesures vides soient insérées. Utilisez la Molette pour choisir l'emplacement.*

F1 *Vous ramène au menu précédent.*
F2 *Annule l'insertion. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Effectue l'insertion.*

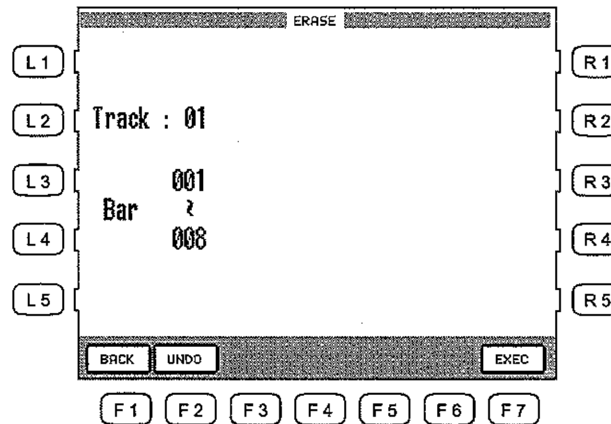
Erase

Erase efface les données dans les mesures que vous définissez et laisse ces mesures vides.

L2 *Sélectionne la piste où se trouvent les données que vous voulez effacer. Choisissez entre 1 à 16, Tempo ou Chord.*

L3 *Sélectionne la première mesure à effacer. Utilisez la Molette pour changer la mesure.*

L4 *Sélectionne la dernière mesure à effacer. Utilisez la Molette pour changer de mesure.*



F1 *Vous conduit au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule l'effacement. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Effectue l'effacement.*

Merge

Merge fusionne les données de deux pistes. Vous pouvez fabriquer des phrases musicales complexes en utilisant plusieurs pistes et en les fusionnant en une seule piste, libérant ainsi les autres pistes. Gardez toujours à l'esprit, malgré tout, qu'une seule sonorité d'instrument peut être assignée à une piste donnée. La piste résultante du Merge jouera toutes les données fusionnées avec une seule sonorité. Le Merge est utile pour la fabrication de motifs de rythme par enregistrements successifs des différentes percussions sur plusieurs pistes qui seront combinées plus tard et utiliseront le même kit de batterie. Les parties Main droite et Main gauche d'un morceau de piano peuvent aussi être fusionnées de cette façon.

- La fonction Merge n'efface pas automatiquement les pistes d'où sont copiées les données.

MERGE

L1 From To R1

L2 Track : 01 Track : 02 R2

L3 R3

L4 R4

L5 R5

BACK UNDO EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

L2 Sélectionne la piste d'où seront copiées les données. Choisissez entre 1 à 16.

R2 Sélectionne la piste sur laquelle vous voulez que les données soient fusionnées. Choisissez entre 1 à 16.

F1 vous conduit au menu Advanced Recorder.
F2 Annule le Merge. Cette option n'est pas toujours disponible.
F7 Effectue le Merge.

Gate Time Modify

Gate Time est une mesure de la durée des notes en pourcentage. Quelle que soit la durée d'une note lors de son premier enregistrement, sa valeur de Gate Time est de 100%. Avec Gate Time modify, vous pouvez raccourcir les notes jusqu'à 10%, ou les allonger jusqu'à 300%, de leur durée d'origine.

L2 *Sélectionne la piste pour laquelle vous désirez modifier les Gate Times. Utilisez la molette pour choisir la piste.*

L3 *Sélectionne la première mesure des données dont vous voulez modifier les Gate Times. Utilisez la Molette pour changer la mesure.*

L4 *Sélectionne la dernière mesure des données dont vous voulez modifier les Gate Times. Utilisez la Molette pour changer la mesure.*

GATE TIME
L1
L2 Track : 01
L3 001
Bar ≀
L4 008
L5
R1
Modify 50% R2
R3
R4
R5
BACK UNDO EXEC
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Règle le Gate Time par pas de 10%. Utilisez la Molette pour sélectionner une valeur de 10% à 300%.*

F1 *Vous conduit au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule la modification de Gate Time. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Applique le réglage de Gate Time.*

Velocity Modify (Modification de la Vélocité)

La Vélocité fait référence à la vitesse à laquelle une touche est enfoncée. Plus la Vélocité est importante, plus le son produit est fort.

La Vélocité d'une note se traduit par une valeur numérique comprise entre 1 et 127. Lorsque vous modifiez les Vélocités de note de votre enregistrement, vous pouvez faire varier leur valeur d'origine de +/-100.

L2 *Sélectionne la piste pour laquelle vous voulez régler la Vélocité.*

L3 *Sélectionne la mesure où commencent les données dont vous voulez modifier la vélocité.*

L4 *Sélectionne la mesure où se terminent les données dont vous voulez modifier la vélocité.*

VELOCITY

L1 L2 L3 L4 L5

Track : 01

Bar 001 ~ 008

Modify -10

R1 R2 R3 R4 R5

BACK UNDO EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Règle la Vélocité, de -100 à +100 des valeurs actuelles.*

F1 *Vous conduit au menu Advanced Recorder.*

F2 *Annule le réglage de Vélocité. Cette option n'est pas toujours disponible.*

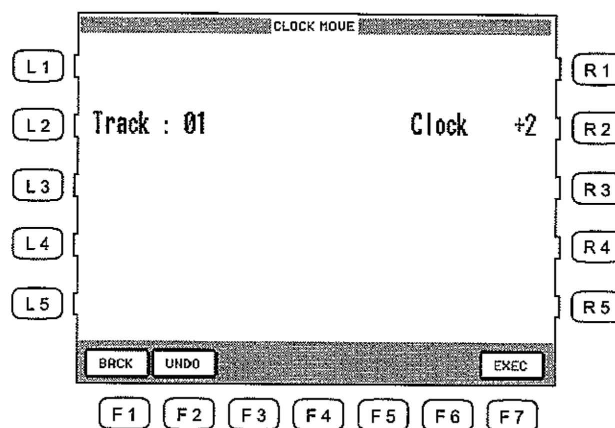
F7 *Applique le réglage de Vélocité.*

Clock Move (Décalage de l'horloge)

Le Concert Performer possède une horloge interne de référence qui lui sert à restituer fidèlement le rythme et la durée des notes lors de la reproduction de votre enregistrement. L'horloge du CP possède une résolution de 96 battements par noire, ce qui signifie que le temps écoulé entre le début d'une noire et la fin de la même noire se divise en 96 pas. En conséquence, une croche a une durée de 48 battements alors qu'une double croche s'étendra sur 24 battements. Cette relation reste vraie quel que soit le tempo du morceau.

Sur le CP vous pouvez décaler l'ensemble de toutes les notes d'une piste, d'un certain nombre de battements d'horloge.

L2 Sélectionne la piste que vous désirez décaler. Choisissez entre 1 à 16.



R2 Règle la valeur de décalage d'horloge à appliquer. Choisissez entre –999 et +999.

F1 Vous conduit au menu Advanced Recorder.
F2 Annule le Clock Move. Cette option n'est pas toujours disponible.
F7 Applique le Clock Move.

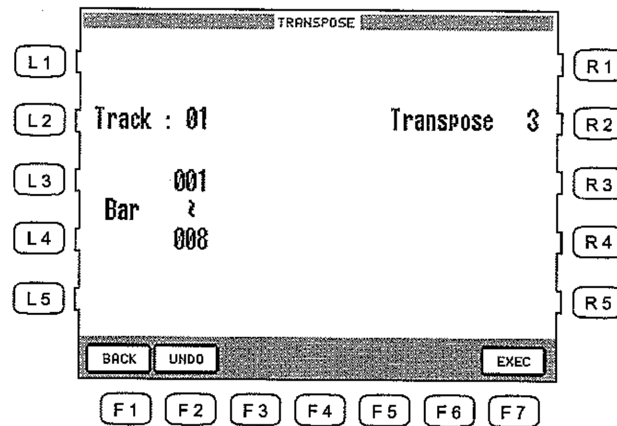
Transpose

Cette fonction transposera (vers le haut ou vers la bas) les notes d'un ensemble de mesures définies, par pas de un demi-ton.

L2 *Sélectionne la piste qui contient les notes que vous voulez transposer. Choisissez de 1 à 16.*

L3 *Sélectionne la mesure où commencent les notes que vous voulez transposer.*

L4 *Sélectionne la mesure où se terminent les notes que vous voulez transposer*



R2 *Règle la valeur de transposition par pas de 1 demi-ton, de -24 à 24.*

F1 *Vous conduit au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule la transposition. Cette option n'est pas toujours disponible.*
F7 *Applique la transposition.*

Edition des événements (Event Edit)

Event Edit vous permet d'examiner et de modifier votre morceau note par note.

Pour travailler en mode Event Edit :

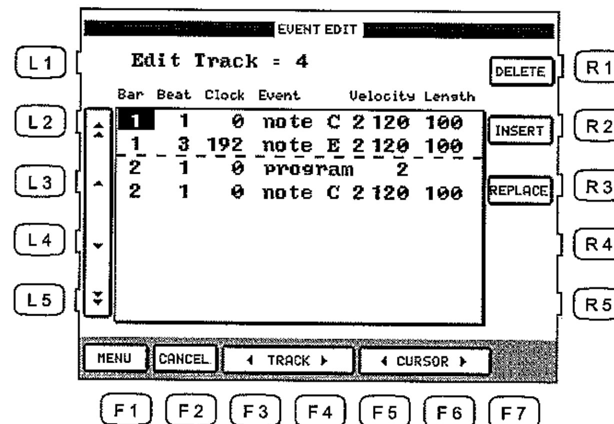
1) **Sélectionnez Event Edit dans le menu Advanced Recorder. Le menu Event Edit s'affichera.**
2) **Choisissez la piste avec laquelle vous désirez travailler à l'aide des boutons TRACK (F3, F4). Remarquez que les pistes Style et Tempo peuvent également être éditées.**
3) **Utilisez les boutons L pour vous déplacer dans la liste des événements de note de votre morceau, jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous voulez éditer. Vous entendrez jouer les événements individuellement lorsque vous passerez dessus.**
4) **Sélectionnez l'événement à l'aide des boutons CURSOR (F5, F6) et L3, L4. L'événement sélectionné sera surligné.**

L2 *Vous conduit à la mesure précédente.*

L3 *Déplace le curseur vers le haut de la liste d'événements.*

L4 *Déplace le curseur vers le bas de la liste d'événements.*

L5 *Vous conduit à la mesure suivante.*



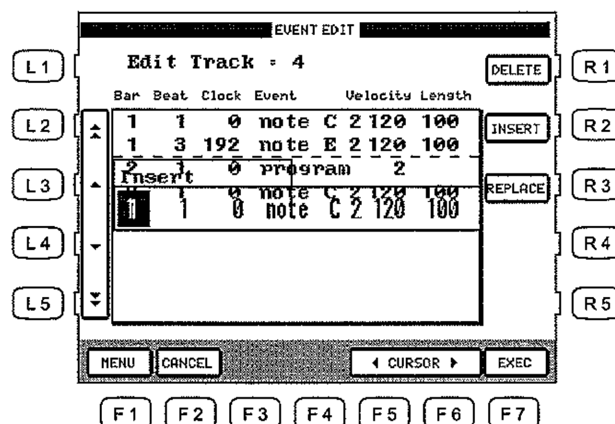
R1 *Supprime l'événement sélectionné.*

R2 *Créé un nouvel événement.*

R3 *Modifie l'événement existant.*

F1 *Vous conduit au menu Advanced Recorder.*
F2 *Annule l'édition.*
F3, F4 *Sélectionnent la piste sur laquelle vous voulez travailler.*
F5, F6 *Déplacent le curseur parmi les colonnes de la liste d'événements.*

5) Sélectionnez la fonction que vous aimeriez appliquer à cet événement. Vous pouvez sélectionner DELETE (R1) pour le supprimer, INSERT (R2) pour créer un nouvel événement au même endroit, ou REPLACE (R3) pour remplacer l'événement existant.
   Saisissez les nouvelles valeurs dans la boite de saisie qui apparaîtra lorsque vous sélectionnerez INSERT ou REPLACE.
6) Appuyez sur le bouton EXEC (F7) pour appliquer la commande, ou sur CANCEL (F2) pour annuler. Le CP vous demandera alors de confirmer.
7) Utilisez le bouton MENU (F1) pour retourner au menu Advanced Recorder lorsque l'édition est terminée.



Enregistrement d'un morceau

Création de vos propres Styles

Le Concert Performer possède 128 Styles intégrés issus de genres musicaux variés. Deux outils puissants vous permettent de modifier n'importe lequel de ces Styles pour qu'il colle mieux à vos goûts musicaux. Vous pouvez même créer votre propre style en partant de rien ! Ces deux outils sont nommés Conductor et Style Maker.

Le Conductor vous permet d'influencer sur la façon dont le style joue, de la même manière que le ferait un chef d'orchestre ou le leader d'un groupe, en dirigeant leurs musiciens. Le conducteur offre deux approches différentes : Easy Edit et Advanced Edit.

Le Style Maker vous permet de créer véritablement vos propres Styles. Ici aussi, le CP vous propose deux façons d'utiliser cette fonction : Phrase Combination, et Get Phrase From Recorder.

Le CP peut mémoriser jusqu'à 20 Styles de l'utilisateur, en interne, en même temps. Cependant, vous pouvez sauvegarder beaucoup plus de vos Styles sur une disquette. Votre librairie de Style peut être vraiment sans limites !

Grâce au Logiciel de Conversion de Style développé par EMC Software, vous pouvez convertir les données de Style des autres fabriquants pour les utiliser sur le CP. De cette façon vous pouvez profiter des centaines de disquettes de Styles disponibles sur le marché !

Conductor

Le Conductor est utilisé pour modifier les données d'un Style existant.
Deux méthodes d'édition sont offertes par le Conductor.

Easy Edit C'est une manière facile de modifier les données de Style. Un Style est composé de six parties appelées Sections (Drums, Bass, et Acc 1 à 4). Lorsque vous faites jouer un Style, chacune de ses Sections joue une Phrase spécialement composée pour ce type d'instrument. Lorsque les six Sections jouent ensembles on obtient un ensemble musical complet. Cependant, une Section n'est pas obligée de jouer une Phrase spécifique pour un Style donné. Un choix entre quatre Phrases est possible pour chaque Section. Easy Edit vous permet d'assigner celle de ces quatre phrases que vous choisissez à la Section, pour qu'elle fasse partie de l'ensemble du Style.

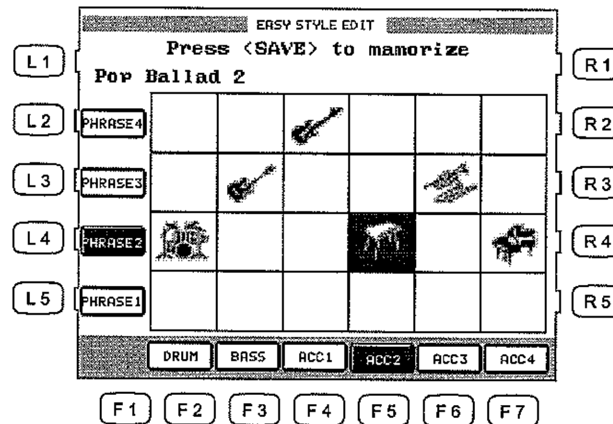
Advanced Edit Cette option vous permettra d'éditer les plus petits détails d'un Style. Vous commanderez le volume de chaque Section, le panoramique, le chorus, les réglages de réverb, les assignations de sonorités, et le type et le dosage du Groove. Lorsque vous êtes satisfait de vos réglages, vous pouvez sauvegarder le Style modifié en tant que User Style.

Pour utiliser Easy Edit:



1) Sélectionnez le Style et la Variation (1 à 4) que vous aimeriez éditer.
2) Appuyez sur le bouton EASY. Le menu Easy Style Edit s'affichera.
3) Utilisez les boutons F2 à F7 pour sélectionner la Section à éditer.
4) Utilisez les boutons L pour choisir une des quatre Phrases à assigner à la Section. Vous pouvez faire votre édition pendant que le Style tourne pour entendre vos modifications.
5) Pour éteindre une Section, appuyez sur le bouton F correspondant. Pour la réactiver, appuyez une nouvelle fois sur le bouton F.
6) Si vous voulez sauvegarder vos modifications, appuyez sur le bouton SAVE. Si vous ne les sauvegardez pas, elles seront perdues lorsque vous mettrez le Concert Performer hors tension.
7) Appuyez sur le bouton EXIT pour quitter le menu Easy Style Edit.

L2 à L5 Sélectionnent une Phrase pour une Section.



F2 à F7 Sélectionnent la Section qui sera éditée. Appuyez une nouvelle fois pour éteindre la Section.

- Appuyez sur le bouton SAVE pour sauvegarder tous les Styles. Vous ne pouvez pas les sauvegarder individuellement.

Initialisation des Styles



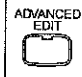
Le CP se souvient de tous les réglages du Style, tels qu'ils étaient avant que vous n'entriez dans le menu Easy Style Edit et n'effectuiez des modifications. Si vous désirez restaurer ces réglages, appuyez simplement sur le bouton RESET.

- Si vous voulez que tous les Styles retrouvent leurs réglages d'usine, utilisez la fonction Soft Reset (voir « Initialisation des données » à la page 138).

Remarque :

Easy Edit ne vous permet pas d'éditer l'Intro, l'Ending et les Fill-ins. Cependant, l'extinction d'une Section dans un Style se répercutera automatiquement dans son Intro, son Ending et ses Fill-Ins. Si vous éteignez une Section, vous devrez considérer l'effet qui en résultera sur l'ensemble du Style.

Pour utiliser Advanced Edit :

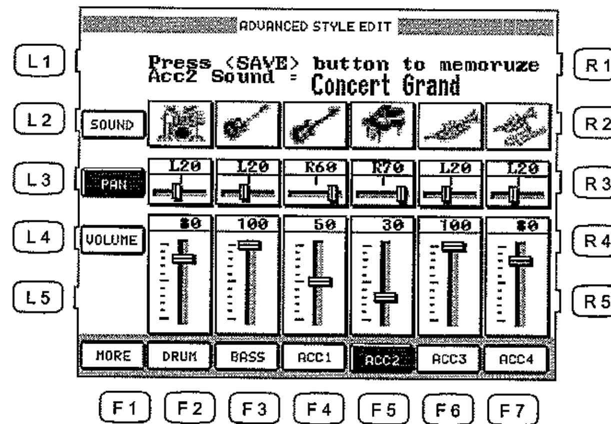


1) Sélectionnez le Style et la Variation (1 à 4) que vous aimeriez éditer.
2) Appuyez sur le bouton ADVANCED EDIT. Le menu Advanced Style Edit sera affiché.
3) Utilisez les boutons F2 à F7 pour sélectionner une Section à éditer.

L2 Sélectionne une sonorité pour la Section.

L3 Règle le panoramique.

L4 Règle le volume.



F1 Vous conduit à une autre page de réglages.
F2 à F7 Sélectionnent la Section à éditer. Appuyez une nouvelle fois pour éteindre la Section.

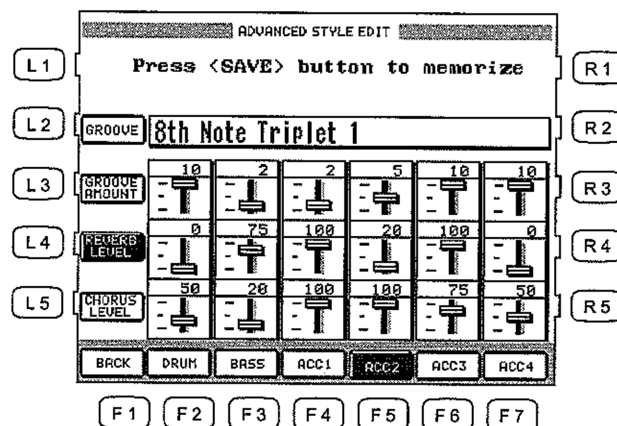
4) Utilisez les boutons L pour sélectionner un réglage, et modifiez sa valeur à l'aide de la Molette. Vous pouvez faire votre édition pendant que le Style tourne pour entendre vos modifications.
5) Appuyez sur le bouton MORE (F1) pour obtenir une page d'écran avec d'autres réglages.

L2 *Sélectionne le type de Groove.*

L3 *Règle le dosage du Groove.*

L4 *Règle le niveau de Réverb.*

L5 *Règle le niveau de Chorus.*



F1 Vous reconduit à l'autre page de réglages.
F2 à F7 Sélectionnent la Section à éditer.

- Groove est une fonction qui ajoute du « swing » à votre musique par modification du rythme des notes.
  Dix types de Groove sont disponibles :

8th Note Triplet (1 à 8)	Pour les rythmes 8-beat. Ce sont 8 variations rythmiques différentes de triolets de croches.
16th Note Triplet	Pour les rythmes 16-beat. Rythme de triolets de doubles croches.
Swing	Ce Groove reproduit typiquement la sensation de swing.

7) **Si vous voulez sauvegarder vos modifications, appuyez sur le bouton SAVE. Si vous ne les sauvegardez pas, elles seront perdues lorsque vous sortirez du menu Advanced Style Edit.**
8) **Appuyez sur le bouton EXIT pour sortir du menu Advanced Style Edit.**

L3 *Sélectionne l'emplacement mémoire (1 à 40) où vous désirez sauvegarder votre Style.*

L4 *Permet de donner un nom à votre Style.*

ADVANCED STYLE EDIT

L1 L2 L3 L4 L5 R1 R2 R3 R4 R5

Save to : 1 Empty

Name = User Conductor

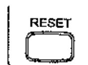
◄ CURSOR ► ◄ CHARACTER ► SAVE

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

F2, F3 Déplacent le curseur parmi les caractères du nom du Style.
F4, F5 Sélectionnent un caractère à saisir en tant que partie du nom.
F6, F7 Effectuent la sauvegarde du Style.

Remarque importante :
Si vous êtes en train d'utiliser un User Style comme Style source pour votre édition Advanced Edit, celui-ci doit toujours rester au même emplacement dans votre CP, sinon le User Conductor ne pourra pas le localiser.

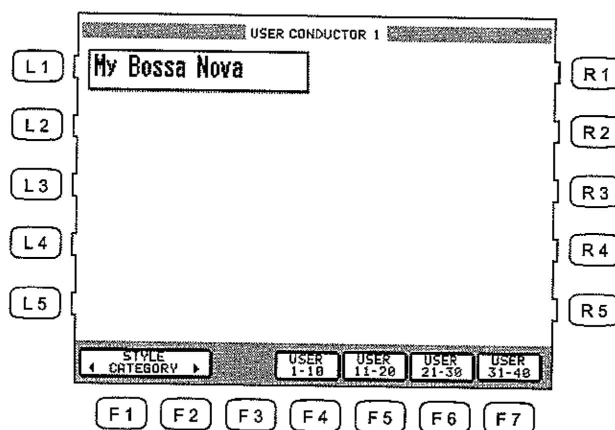
Initialisation du Style



Vous pouvez retrouver les réglages d'origine du Style en appuyant sur le bouton RESET. Cela effacera complètement les modifications apportées aux Styles mais n'affectera pas les données de Style déjà sauvegardées en User Conductor. Vous pouvez aussi annuler instantanément les modifications en cours, en appuyant sur le bouton EXIT pour quitter l'édition Advanced Edit.

Pour utiliser un Style sauvegardé :

1) **Appuyez sur le bouton USER CONDUCTOR. Si des Styles sont disponibles, ils seront affichés.**
2) **Utilisez les boutons F4 à F7 pour sélectionner la page qui contient votre Style choisi.**
3) **Utilisez le bouton L ou R adéquat pour sélectionner le Style choisi.**



Utilisez les boutons L ou R pour sélectionner votre Style choisi.

F1, F2 Recherchent d'autres Styles.
F4 à F7 Sélectionnent la page qui contient le Style désiré.

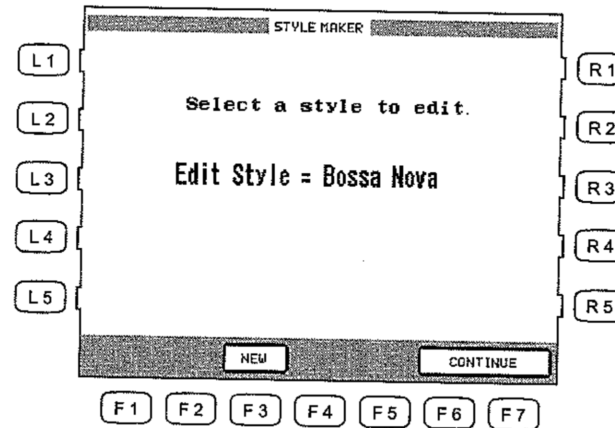
Style Maker / Phrase Combination

L'idée qui est à la base de Phrase Combination est la même que celle qui a donné naissance au Conductor. Phrase Combination, cependant, vous permet d'éditer les Fill-ins, les motifs de base (Variations), et de copier une Phrase issue d'un autre Style.

- Vous ne pouvez pas modifier les Phrases Intro et Ending. Cela vous rappellera avec laquelle des parties du Style source vous avez choisi de travailler.

Pour utiliser Phrase Combination :

1) **Dans le menu Advanced Recorder, appuyez sur le bouton Style Maker (R5). Le premier menu du Style Maker s'affichera.**
2) **A l'aide de la Molette, sélectionnez le Style source qui sera utilisé pour fournir les Phrases d'Intro et d'Ending à votre nouveau Style. Appuyez sur NEW (F3) si vous ne désirez pas copier ces Phrases depuis un Style existant.**
3) **Appuyez sur le bouton CONTINUE (F6, F7). Le menu Edit Mode Select s'affichera.**



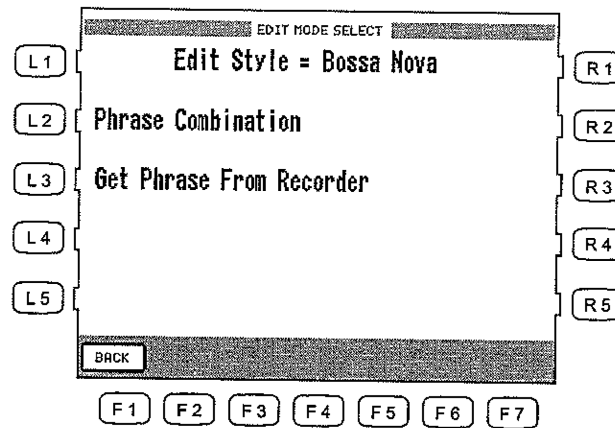
F3 Evite la copie de l'Intro et de l'Ending depuis le Style source.
F6, F7 Passent au menu suivant.

- Si vous ne sélectionnez pas de Style source en commençant par appuyer sur le bouton NEW (F3), vous commencerez avec un Style complètement vide. Dans ce cas, votre nouveau Style n'aura ni Intro, ni Ending.

4) Utilisez le bouton L2 pour sélectionner Phrase Combination. Le menu Phrase Combination s'affichera.

L2 Sélectionne Phrase Combination.

L3 Sélectionne Get Phrase From Recorder.



F1 Vous conduit au menu Advanced Recorder.

5) Utilisez le bouton L1 pour sélectionner le motif que vous désirez modifier, parmi les quatre Variations et les quatre Fill-ins.
6) Utilisez les boutons L3 et L4 pour sélectionner la Section à modifier.
7) Utilisez les boutons F4 et F5 pour déplacer le curseur entre la colonne Style et la colonne Phrase.
8) Utilisez la Molette pour changer le Style ou la Phrase actuelle. Vous pouvez passer directement à la catégorie de Style désirée en appuyant directement sur les boutons STYLE SELECT.
9) Appuyez sur le bouton EXEC (F7) pour que vos réglages soient validés.
10) Appuyez sur le bouton START/STOP pour écouter le nouveau Style.

L1 Sélectionne le motif à changer. Choisissez Variation 1 à 4 ou Fill-in 1 à 4.

L3, L4 Sélectionnent la Section à modifier.

PHRASE COMBINATION

Pattern: Variation 1 — Style: Bossa Nova 2

	Style	Phrase
Drum	Bossa Nova 1	Phrase 1
Bass	Bossa Nova 2	Phrase 2
Acc1	Bossa Nova 2	Phrase 1
Acc2	Bossa Nova 1	Phrase 3
Acc3	Bossa Nova 2	Phrase 1
Acc4	Beguine	Phrase 4

L1 L2 L3 L4 L5 — R1 R2 R3 R4 R5

BACK — ◄ CURSOR ► — SAVE — EXEC

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

F1 Vous conduit à la page de menu précédente.
F4, F5 Déplacent le curseur entre la colonne Style et la colonne Phrase.
F6 Sauvegarde les données modifiées dans un nouveau Style.
F7 Valider vos réglages.

11) Appuyez un des boutons SAVE (F6, F7) pour mémoriser vos réglages dans un nouveau User Style.

L3 Sélectionne le numéro de l'emplacement, où vous voulez que le Style soit sauvegardé.

L4 Permet de donner un nom à votre Style.

SAVE AS USER STYLE 1-20

L1 L2 L3 L4 L5

Save to : 01 Empty

Name : User Style

R1 R2 R3 R4 R5

◄ CURSOR ► | ◄ CHARACTER ► | SAVE

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

F2, F3 Déplacent le curseur parmi les caractères du nom du Style.
F4, F5 Sélectionnent un caractère.
F6, F7 Effectuent la sauvegarde du Style.

Style Maker / Get Phrase From Recorder

C'est la façon la plus flexible de créer un nouveau Style.
Vous pouvez utiliser la musique que vous avez enregistrée à l'aide de l'Enregistreur du CP pour la convertir en données de Style. Vous pouvez aussi utiliser un appareil MIDI externe, ou un ordinateur domestique, pour créer les phrases musicales, puis charger les données dans l'Enregistreur du CP afin de les convertir.

Configuration d'un Style

Un Style complet est constitué des motifs suivant :

Motif Basic	4 motifs (Variation 1 à 4)	16 mesures max.
Fill-in	4 motifs (Fill-In 1 à 4)	1 ou 2 mesures
Intro Majeur	1 motif	16 mesures max.
Intro Mineur	1 motif	16 mesures max.
Ending Majeur	1 motif	16 mesures max.
Ending Mineur	1 motif	16 mesures max.

- Chacun de ces motifs est composé de six Sections (Drum, Bass, ACC1, ACC2, ACC3 et ACC4). Cependant, il n'est pas nécessaire d'avoir toutes ces Sections pour créer un Style. Vous pouvez, par exemple, ne pas avoir besoin d'utiliser certaines Variations ou Sections pour faire aboutir votre idée musicale. Ces Sections inutilisées pourront être laissées vides, ou remplies avec des données de section copiées depuis le Style source que vous avez choisi au début du processus du Style Maker.

- Les différentes Sections peuvent être de longueurs variées, du moment qu'elles restent dans les limites fixées ci-dessus. Si elles ont toutes la même longueur, le Style pourra être plus facile à utiliser dans un morceau. Bien sûr, vous pouvez trouver que le fait d'avoir des Sections de longueur différente peut créer des résultats musicaux intéressants.

- Avant que vous puissiez générer un Style à partir de ces phrases, vous devrez les charger dans l'enregistreur, et vous souvenir de quelle piste de l'Enregistreur contient les données de quelle Section pour le nouveau Style.

- L'enregistrement source de l'Enregistreur du CP peut être en n'importe quelle tonalité. Cependant, il vous faut la connaître, car vous devrez l'indiquer lors de la génération du nouveau Style. Il est souvent plus simple d'enregistrer en Do si vous pensez utiliser votre enregistrement dans le Style Maker.

Pour créer un Style :

1) Dans le menu Advanced Recorder, appuyez sur le bouton Style Maker (R5). Le premier menu du Style Maker s'affiche.
2) Utilisez la Molette pour sélectionner un Style source. Toutes les Sections vides du nouveau Style seront automatiquement remplies avec les données du Style source.
   Si vous voulez démarrer la construction de votre nouveau Style à partir d'un emplacement vide, appuyez sur le bouton NEW (F3).
3) Appuyez sur le bouton CONTINUE (F6, F7). Le menu Edit Mode Select apparaîtra.
4) Utilisez le bouton L3 pour sélectionner Get Phrase From Recorder. La page d'écran Get Phrase From Recorder s'affichera.
5) Utilisez les boutons F2 à F7 pour sélectionner quelle piste de l'Enregistreur contient les données pour quelle Section du Style. Vous pouvez éteindre une Section en appuyant deux fois sur son bouton F. De cette façon, cette Section ne sera pas créée dans votre Style.
6) Utilisez les boutons L et R pour régler les options et sélectionner les données appropriées de l'Enregistreur. Vous pouvez avoir des options différentes pour chacune des pistes.
7) Appuyez sur le bouton MORE (F1) pour d'autres réglages.
8) Appuyez sur le bouton R4 pour générer le Style. Vous pouvez l'écouter en appuyant sur le bouton START/STOP.
9) Si vous voulez le sauvegarder, appuyez sur SAVE (R2).

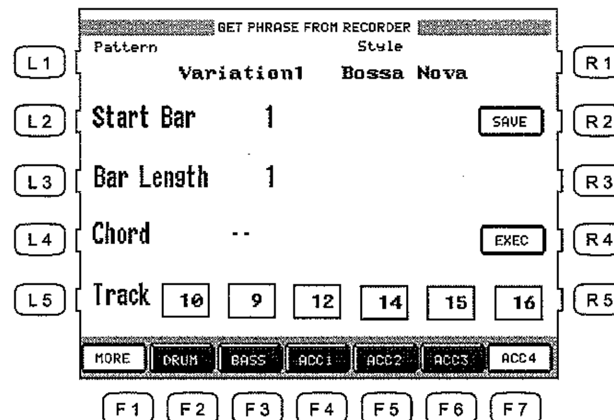
L1 *Sélectionne quel motif vous êtes en train de créer.*

L2 *Sélectionne la première mesure de la phrase de l'Enregistreur que vous voulez convertir.*

L3 *Sélectionne la dernière mesure de la phrase de l'Enregistreur que vous voulez convertir.*

L4 *Saisir ici, la tonalité de la phrase source.*

L5 *Sélectionne la piste sur laquelle se trouve la phrase source.*



R2 *Sauvegarde le nouveau Style.*

R4 *Génère le nouveau Style à partir de vos réglages.*

F1 *Vous conduit au menu d'options supplémentaires.*

F2 à F7 *Sélectionnent avec quelle(s) Section(s) vous travaillez. Appuyez deux fois pour désactiver une section, afin qu'elle ne soit pas présente dans le nouveau Style.*

Système d'accompagnement automatique

Le Concert Performer est capable de déplacer les parties du Style en fonction de votre interprétation. Les instruments de l'accompagnement automatique sont décalés pour que les notes jouent toujours dans leur tessiture habituelle. Sur les produits des autres fabricants, parfois des notes sonnent une octave plus haut ou une octave plus bas que ce que vous auriez préféré, ou les inversions d'accords ne correspondent pas à l'effet musical que vous recherchez.

Le système d'accompagnement automatique Kawai est programmé pour éviter les décalages inopportuns. Cependant, pour obtenir le meilleur de ce système, un nouveau Style peut bénéficier de quelques réglages précis. Lorsque vous appuyez sur le bouton MORE (F1) dans le menu Get Phrase From Recorder, vous découvrirez un autre menu avec des réglages précis pour votre nouveau Style.

Type d'accompagnement (ACC Type)

Ce réglage définit la manière dont vous voulez que le Concert Performer manipule les différentes Sections lorsqu'elles sont transposées de part et d'autre du clavier. La plupart du temps, les Sections jouent des Phrases musicales qui remplissent un rôle harmonique en relation avec la mélodie que vous allez jouer. Elles peuvent jouer des contre-chants ou des lignes obbligato appelées parties **Scalic**. D'autres fois, les Sections ne jouent que des parties d'accords plaqués que nous appelleront parties **Chord.**

Les termes **Open** (en position ouverte) et **Close** (en position fermée) se réfèrent à ces parties, et définissent la façon dont le CP régulera strictement la répartition des voix d'une phrase. Le réglage d'une partie sur Open permet les accords en position ouverte, et sonnera particulièrement bien pour une partie guitare, un ensemble de cordes, ou une section de cuivres. Le réglage d'une partie sur Close maintient les accords en position fermée. Ceux-ci sont plus adaptés aux parties de piano.

Range

Ce paramètre dicte les renversements d'accord faits dans les Sections ACC1 à 4 si elles sont réglées sur Open Chord ou Close Chord.
Ce terme n'a rien à voir avec l'étendue des notes de l'accord actuel. Range sélectionne quelle note de l'accord servira de base au renversement d'accord.
HI est le réglage initial qui se basera sur la note la plus haute. MID jouera un renversement basé sur la note intermédiaire de l'accord, alors que LO jouera un renversement basé la note la plus basse.

Crossover

C'est une option utilisée avec Scalic Chord et Scalic Phrase qui vous permet de définir la tessiture de la phrase, sans casser son motif. Sélectionnez la note la plus haute (C à B) pour la fondamentale de l'accord. Lorsque la fondamentale se situe au-dessus de la limite, la phrase entière sera transposée vers la bas.

Bass Limit

Cet option, destinée à la partie Bass, définie la note la plus grave qui pourra être jouée par la partie Bass. Si une note du motif essai de jouer plus bas que cette limite, elle sera automatiquement transposée d'une octave vers le haut.

Pour régler les paramètres de l'accompagnement automatique :

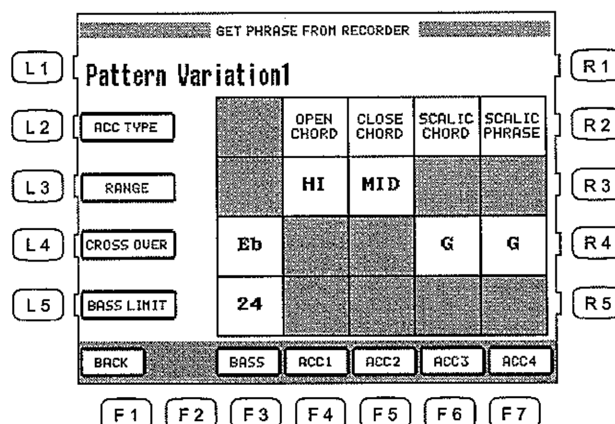
1) **Utilisez les boutons L2 à L4 pour sélectionner le réglage que vous voulez modifier.**
2) **Utilisez les boutons F3 à F7 pour sélectionner la Section.**
3) **Utilisez la Molette pour sélectionner ou modifier une valeur.**
4) **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton BACK (F1) pour revenir au menu précédent. Sauvegardez ensuite le Style, si nécessaire.**

L2 Modifie ACC Type.

L3 Modifie RANGE.

L4 Modifie CROSS OVER.

L5 Modifie BASS LIMIT.



F1 Vous renvoie au menu précédent.
F3 à F7 Sélectionnent la Section.

Remarque :

N'appuyez pas une nouvelle fois sur le bouton EXEC après avoir modifié les options de l'accompagnement automatique. Cela génèrerait une nouvelle phrase qui effacerait vos réglages.

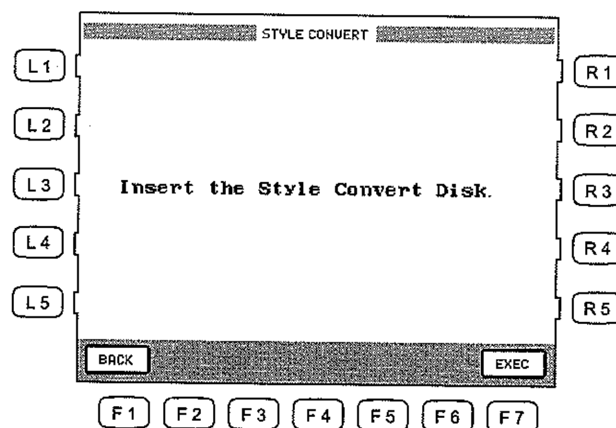
Convertisseur de Style (Style Convert)

Style Convert est une technologie développée à l'origine pour les ordinateurs domestiques par EMC Software. Kawai est fier d'avoir l'autorisation de l'utiliser dans ses instruments de musique.

Ce logiciel lit la plupart des disquettes de données de Style commercialisées par plusieurs fabriquant de clavier connus, et les convertit au format du Concert Performer sans aucune perte dans la qualité musicale. Ce procédé de conversion est extrêmement facile à utiliser, et lorsqu'un Style est converti, il peut être sauvegardé sur le CP, au format du CP.

Pour utiliser le programme Style Convert :

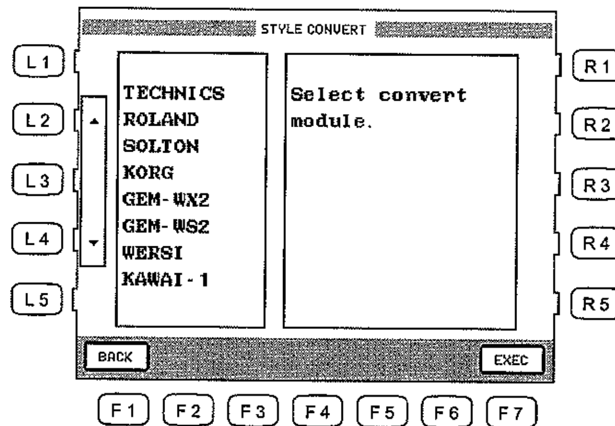
1) **Vérifiez qu'il reste un emplacement User Style disponible pour accueillir le Style converti. Le programme Style Convert sauvegardera automatiquement le Style converti en User Style.**
2) **Appuyez sur le bouton STYLE CONVERT (R4) depuis le menu Disk. Le menu Style Convert s'affichera, et vous demandera d'insérer la disquette du programme Style Convert dans le lecteur de disquette.**
3) **Insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur le bouton F7 pour continuer. Si vous désirez annuler la procédure Style Convert, appuyez sur le bouton F1.**



F1 Annule la procédure de conversion.
F7 Continue la procédure de conversion.

4) Lorsque le CP aura lu le programme, il affichera une liste de formats de Style qui peuvent être convertis. Utilisez les boutons L2 et L4 pour indiquer quel type de données vous allez convertir. Appuyez ensuite sur le bouton F7 pour continuer.

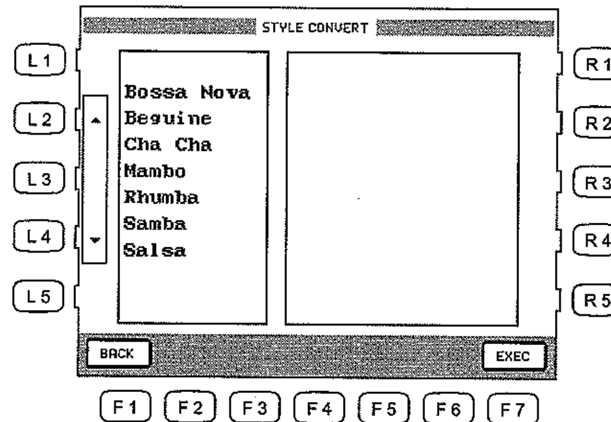
L2, L4 Sélectionne le format du Style que vous allez convertir.



F1 Vous conduit au menu précédent.
F7 Continue la procédure de conversion.

5) Lorsque le CP vous le demande, insérez votre disquette de Style, puis appuyez sur le bouton EXEC.
6) Sélectionnez le Style que vous avez choisi de convertir et appuyez sur le bouton EXEC. La conversion débutera alors.

L2, L4 Sélectionnent le Style choisi sur la disquette.



F1 Vous conduit au menu précèdent.
F7 Continue la procédure de conversion.

7) Lorsque la conversion est terminée, la page d'écran SAVE USER STYLE apparaîtra. Sauvegardez le nouveau Style en utilisant la même procédure que pour la sauvegarde d'un nouveau Style User.

- Vous venez de lire la procédure de base pour convertir des formats de Styles. Lisez la feuille d'instructions livrée avec le logiciel Style Convert pour obtenir des informations détaillées. Vous trouverez sur celle-ci la liste des formats qui sont convertibles. Pour des informations techniques, contactez directement EMC Software à l'adresse indiquée sur la feuille.

Auto Phrase Generator (APG)

L'utilisation des Styles en partenariat avec la fonction d'accompagnement automatique est une des façons les plus simples de jouer de la musique avec le Concert Performer. Cependant, les Styles, en raison de leur nature, sont quelque peu répétitifs et ne vous permettent pas forcement d'obtenir toutes les sortes de variations que vous aimeriez avoir dans votre morceau.

L'Auto Phrase Generator (APG) peut être une solution formidable à ce problème. Cette fonction crée des phrases d'accompagnement directement à partir des données de notes que vous avez vous-même jouées dans l'Enregistreur ! Vous n'avez qu'a enregistrer une progression d'accords dans l'Enregistreur, et dire au CP quelle sorte de style musical vous désirez. L'APG fait le reste en générant un accompagnement de phrases musicales sur six parties, dans le style musical que vous avez demandé, en utilisant les accords que vous avez définis. Les phrases musicales sont des données MIDI de l'Enregistreur du CP, plutôt que des motifs et des suites d'accords. Cela signifie que vous pouvez éditer les nouvelles phrases d'accompagnement en utilisant les puissantes fonctions d'édition disponibles dans l'Enregistreur.

Une des caractéristiques vraiment novatrice et utile de l'APG, est sa capacité à extraire la progression d'accords d'une séquence MIDI. Le Concert Performer peut lire votre morceau MIDI File favori et créer une séquence d'accords basée sur une de ses pistes !

Création d'une séquence d'accords

Jouez et enregistrez une série d'accords, en respectant l'ordre et la mise en place des accords de votre morceau. La séquence d'accords résultante est celle que l'APG analysera. Si vous possédez déjà vos données d'accords, dans un morceau d'une disquette par exemple, vous pouvez les copier dans l'Enregistreur pour le même usage.
Lorsque les données ont été rentrées dans l'Enregistreur, démarrez l'APG.

- L'APG utilisera 6 pistes pour créer une phrase. Avant de démarrer, vous devrez prévoir six pistes vides ou sur lesquelles vous pouvez réécrire.

Pour créer votre séquence d'accords :

1) **Appuyez sur le bouton REC de l'Enregistreur.**
2) **Sélectionnez le type d'accompagnement automatique. Si vous avez choisi Fingered ou One Finger, vérifiez que la partie LEFT soit active.**
3) **Commencez à jouer vos accords. Vous pouvez enregistrer seulement des accords, ou d'autres parties. Vous pouvez aussi faire tourner un Style et jouer en même temps.**

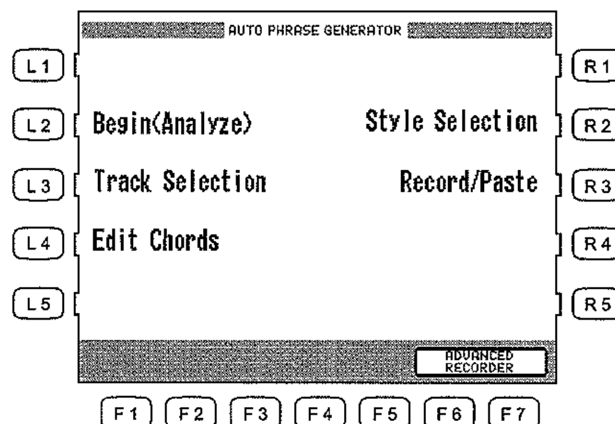


4) Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton APG. Le menu APG sera affiché.

L2 *Crée une séquence d'accords.*

L3 *Sélectionne les pistes à générer.*

L4 *Edite la séquence d'accords.*



R2 *Sélectionne le Style.*

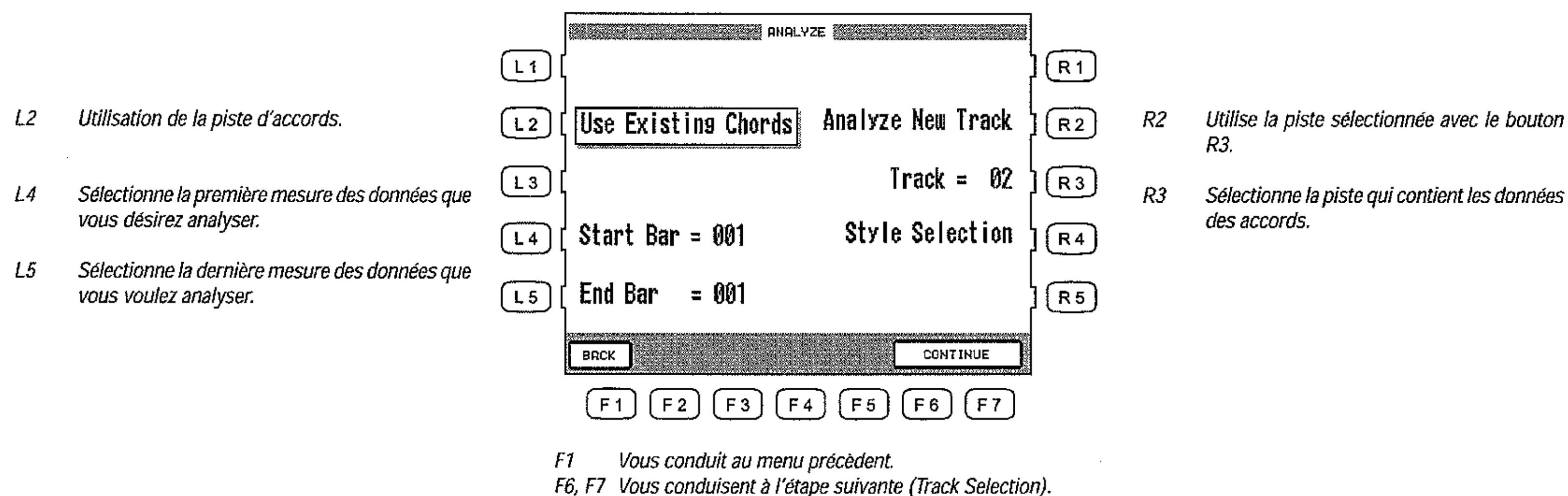
R3 *Génère une nouvelle phrase.*

F6, F7 *Vous conduisent au menu Advanced Recording pour modifier vos données source , si nécessaire.*

5) Appuyez sur le bouton.(ANALYZE) (L2). Le menu Chord Analysis sera affiché.
6) Sélectionnez Use Existing Chords (L2) pour copier la séquence que vous avez enregistrée. Utilisez START BAR (Mesure de début) (L4) et END BAR (Mesure de fin) (L5) pour sélectionner la plage du morceau à analyser. Utilisez la Molette pour changer de mesure.
7) Appuyez sur le bouton CONTINUE (F6, F7) pour passer à la page d'écran suivante.

Pour créer une séquence d'accords à partir des données existantes d'un morceau :

1) **Après avoir chargé les données de morceau dans l'Enregistreur, activez l'APG, sélectionnez Begin (Analyze) (L2) pour entrer dans le menu Chord Analyzis, et sélectionnez « Analyze New Track » (R2).**
2) **Utilisez START BAR (Mesure de début) (L4) et END BAR (Mesure de fin) (L5) pour sélectionner la plage du morceau à analyser. Utilisez la Molette pour changer de mesure.**
3) **Appuyez sur le bouton CONTINUE (F6, F7) pour passer à l'étape suivante.**



F1 Vous conduit au menu précédent.
F6, F7 Vous conduisent à l'étape suivante (Track Selection).

- L'APG prend en compte trois à cinq notes jouées en même temps comme un accord. Il ne reconnaît pas les arpèges et ne peut pas générer les bons accords si on lui demande d'analyser une suite de notes seules. Le résultat peut donc dépendre de la façon dont les données de la source sont enregistrées.

- Si le premier résultat doit bénéficier de quelques mises au point, vous pouvez éditer les accords.

Pour éditer les accords :

1) **Appuyez sur le bouton (L4) dans le menu principal de l'APG. Vous serez conduit à la page Event Edit (édition des événements) de la piste d'accords.**
2) **Vérifiez vos données et modifier les erreurs éventuelles.**

- Pour les informations sur la façon dont les événements de note peuvent être modifiés, lisez le chapitre Event Edit à la page 71.

Edit Track : Chord

Bar	Beat	Clock	Root	Type	Bass
1	1	0	C		
1	2	48	E	m	
1	4	0	G	7	
2	1	24	C		E
2	2	0	E		
2	3	48	G	7	

L1 L2 L3 L4 L5 — DELETE R1 — INSERT R2 — REPLACE R3 — R4 — R5

MENU F1 — CANCEL F2 — F3 — F4 — F5 ◀ CURSOR ▶ F6 — F7

L2 *Vous conduit à la mesure précédente.*

L3 *Déplace le curseur vers le haut dans la liste d'événements.*

L4 *Déplace le curseur vers le bas dans la liste d'événements.*

L5 *Vous conduit à la mesure suivante.*

R1 *Supprime l'événement sélectionné.*

R2 *Crée un nouvel événement.*

R3 *Modifie l'événement existant.*

F1 *Vous ramène au menu principal de l'APG.*

F5, F6 *Déplacent le curseur d'une colonne à l'autre.*

Génération d'une phrase

Pour générer une phrase à partir de la séquence d'accords que vous avez créée, vous devez désigner le Style sur lequel vous voulez que la nouvelle phrase soit basée, et les pistes de l'Enregistreur où vous voulez que les nouvelles données soient écrites.

Pour sélectionner les pistes :

1) **Dans le menu principal de l'APG, appuyez sur le bouton L3 pour passer au menu Track Selection.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour décider quelle Section générera quelle piste de l'Enregistreur. Utilisez la Molette pour changer le numéro de piste. Si vous ne voulez pas générer certaines parties, sélectionnez OFF.**
3) **Appuyez sur un des boutons CONTINUE (F6, F7) pour passer à la page d'écran suivante (Style Select).**

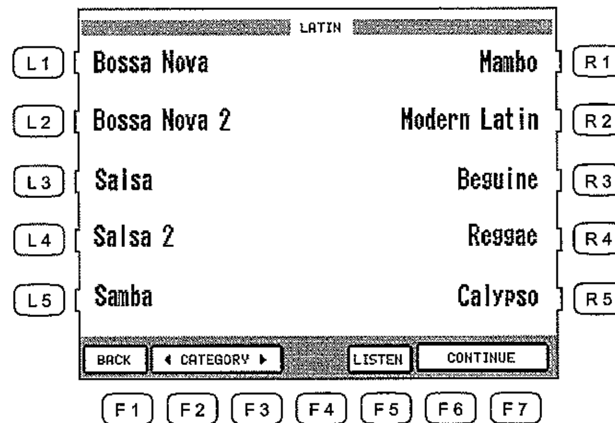
TRACK SELECTION

L1			R1
L2	DRUMS Track = 10	ACC2 Track = 14	R2
L3	BASS Track = 9	ACC3 Track = 15	R3
L4	ACC1 Track = 12	ACC4 Track = 16	R4
L5			R5

BACK		ALLOFF	ALLON		CONTINUE	
F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7

Pour sélectionner le Style :

1) Dans le menu Style Select, utilisez les boutons CATEGORY (F2, F3) pour sélectionner la catégorie qui contient le Style sur lequel vous voulez que soit basée la nouvelle phrase.
2) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner un Style. Vous pouvez aussi utiliser la Molette pour vous déplacer dans la liste.
3) Vous pouvez écouter le Style en appuyant sur le bouton LISTEN (F5) ou sur le bouton START/STOP.
4) Après avoir choisi un Style, appuyez sur un des boutons CONTINUE (F6, F7) pour passer à l'étape suivante (Enregistrement).



Les boutons L et R sélectionnent votre Style préféré.

F1 Vous conduit au menu précédent.
F2, F3 Sélectionne la catégorie de Style.
F5 Permet d'écouter le Style.
F6, F7 Vous conduisent à l'étape suivante (Enregistrement).

Génération de la phrase

Il existe deux méthodes pour générer la nouvelle phrase.

La première appelée**Paste Parts to Track**, créera automatiquement une phrase en utilisant la Variation sélectionnée. Cette méthode est la plus simple des deux, mais elle implique que vous ne pourrez pas incorporer des changements de Variation, ou utiliser l'Intro, les Fill-ins, ou l'Ending dans la génération de la phrase.
L'autre méthode, appelée **Real-time Recording**, vous permet d'écouter et d'agir sur la phrase pendant qu'elle est générée. Avec la méthode Real-time Recording, vous pouvez changer de Variation ou appeler des Fill-ins à tout moment, démarrer avec l'Intro et terminer avec l'Ending. Toutes ces choses seront incorporées dans la nouvelle phrase.

- Vous avez la possibilité de réassigner les sonorités de la nouvelle phrase. Vous pouvez copier les assignations des sonorités du Style source, ou conserver la nouvelle piste sans aucune assignation de sonorité (Track Sound). Si vous créez une nouvelle phrase complète, il est plus pratique d'utiliser les sonorités du Style source. Si, par contre, vous voulez utiliser la nouvelle phrase au milieu d'un morceau que vous avez déjà enregistré, il peut être préférable de ne pas assigner les sonorités utilisées par le Style, pour que la nouvelle phrase utilise automatiquement les sonorités des pistes du morceau sur lesquelles elle prendra place.

- Les phrases nouvellement enregistrées prendront place sur les pistes et mesures que vous avez sélectionnées, et remplaceront toute donnée éventuellement déjà présente dans ces emplacements.

Pour générer une phrase :

1) **Depuis le menu Record/Paste, sélectionnez la méthode à utiliser à l'aide des boutons L2 et R2.**
2) **Utilisez un des quatre boutons de Variation pour sélectionner celle que vous voulez utiliser pour l'enregistrement.**
3) **Appuyez sur F4 pour copier l'assignation des sons du Style, ou sur F3 pour utiliser les sonorités des pistes.**
4) **Pour écouter la phrase avant l'enregistrement, appuyez sur le bouton LISTEN (F5). Pour arrêter l'écoute, appuyez une nouvelle fois sur le bouton F5.**
5) **Appuyez sur le bouton RECORD (F7) pour démarrer l'enregistrement.**
   Si vous avez choisi l'option Paste Parts to Track, l'enregistrement sera instantané.
   Si vous avez sélectionné Real-time Recording, vous devrez commander la façon dont doit se dérouler la phrase en utilisant les boutons START/STOP, INTO/ENDING, et en appelant les Variations et les Fill-ins désirés.

L2 Sélectionne l'option Paste Parts to Tracks.

RECORD/PASTE

L1 L2 L3 L4 L5

Bar =
Paste Parts To Tracks Start Bar = Real Time Record
End Bar =

Style = Bossa Nova
Section = Variation 1

BACK | USE TRACK SOUND | COPY STYLE SOUND | LISTEN | RECORD

R1 R2 R3 R4 R5

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 Sélectionne l'option Real-time Rec.

F1 Vous conduit au menu précédent.
F2 à F5 Sélectionnent une des options Style Sound ou Track Sound.
F6 Permet d'écouter la phrase. Appuyez une nouvelle fois pour arrêter la lecture.
F7 Démarre l'enregistrement de la phrase.

FILL IN
1 2 3 4
VARIATION
1 2 3 4

Utilisez les boutons FILL IN et VARIATION pour sélectionner et appeler les Variations et les Fill-ins lorsque vous avez choisi l'option Real-time Rec.

Sélectionnez la Variation qui sera utilisée pour générer une phrase lorsque vous avez choisi l'option Paste Parts to Track.

6) Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur le bouton EXIT pour quitter l'APG.
7) Utilisez l'Enregistreur pour écouter ce que vous venez de créer.

Edition des sonorités

Même si le Concert Performer possède déjà 300 sonorités internes de haute qualité, il se peut que quelquefois aucune d'elle ne corresponde exactement à la sonorité que vous recherchez. Il y a de fortes chances pour que vous trouviez une sonorité qui se rapproche, mais vous aimeriez modifier quelques-unes une de ses caractéristiques pour obtenir vraiment la sonorité que vous avez en tête.

Le CP vous offre cette possibilité. Vous pouvez modifier de subtiles nuances de la sonorité pour l'adapter au mieux à votre morceau, ou même modifier radicalement son caractère, au point que vous ne retrouverez plus trace de l'originale dans la nouvelle sonorité ! Lorsque ces modifications ont été effectuées, vous pouvez sauvegarder votre nouvelle sonorité parmi les 20 sonorités internes de l'utilisateur (User Sounds), ou sur une disquette.

Edition des réglages d'effet des présélections

A chacune des 300 présélections de son ont été pré-assignés des réglages pour l'activation/désactivation du Chorus, le niveau de Chorus, l'activation/désactivation de l'Effet, le type d'Effect et sa valeur. Ces réglages sont rappelés automatiquement chaque fois que la sonorité est sélectionnée. Ils peuvent être ajustés à vos goûts et sauvegardés pour que vos valeurs soient celles qui seront rappelées automatiquement avec la sonorité.

- Les réglages d'effets peuvent être modifiés à l'aide des boutons EFFECT et CHORUS de la console, et depuis le menu Advanced Conductor. Les préréglages d'effets annulent les réglages de la console en tenant compte de la priorité des parties (Voir « Information sur les priorités d'effet », page 19). Cependant, ces préréglages d'effets n'agissent pas sur les effets des Styles. Chaque Style possède ses propres réglages, qui peuvent être modifiés seulement depuis Advanced Conductor (Voir page 74).

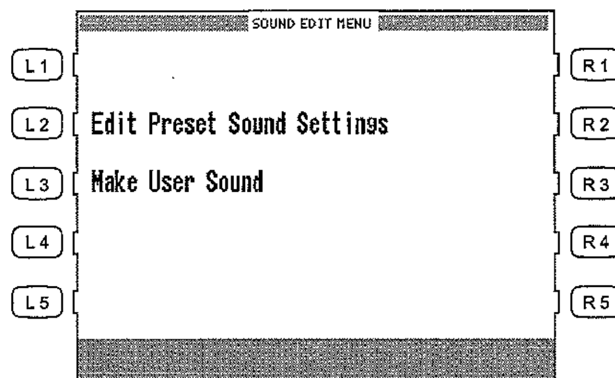
Pour modifier les réglages :



1) **Appuyez sur le bouton SOUND EDIT. Le menu Sound Edit sera affiché.**
2) **Appuyez sur le bouton L2 pour sélectionner Edit Preset Sound Settings. Le menu Preset Sound Settings sera affiché.**

L2 Sélectionne Edit Preset Effect Settings (Editer les réglages d'effets des présélections).

L3 Sélectionne Make User Sound (Créer une sonorité utilisateur).



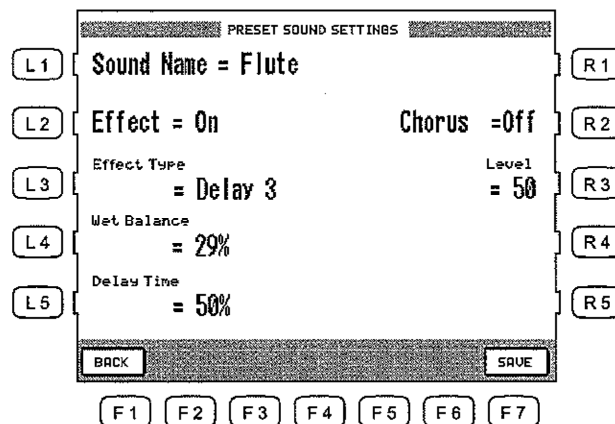
3) **Appuyez sur le bouton L1 puis tournez la Molette pour sélectionner la présélection de son que vous aimeriez modifier.**
4) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les paramètres des effets et tournez la Molette pour changer les valeurs.**
5) **Appuyez sur le bouton SAVE (F7) pour sauvegarder.**

L1 Sélectionne la présélection de son à éditer.

L2 Active/désactive l'Effet.

L3 Sélectionne un type d'Effet.

L4, L5 Règlent les paramètres de l'Effet.



R2 Active/désactive le Chorus.

R3 Sélectionne le niveau du Chorus.

F1 Vous conduit au menu précédent.
F7 Sauvegarde les réglages.

- En appuyant sur le bouton SAVE (F7) vous sauvegarderez toutes les modifications faites dans le menu Preset Effect Settings. Si vous quitter le menu Preset Effect Settings sans sauvegarder vos modifications, les réglages resteront inchangés.

Créer une sonorité User (Making User Sound)

La création d'une sonorité User se décompose en deux parties : L'édition des réglages des effets (comme décrite dans le chapitre précédent) et l'édition des caractéristiques de la sonorité.

Vous pouvez agir sur cinq paramètres du son : Vibrato Depth, Brightness, Attack, Decay et Release.

Brightness joue sur la brillance du son, en agissant sur les hautes fréquences.

Vibrato Depth commande le dosage de l'effet de vibrato. La vitesse du vibrato est présélectionnée pour chaque sonorité.

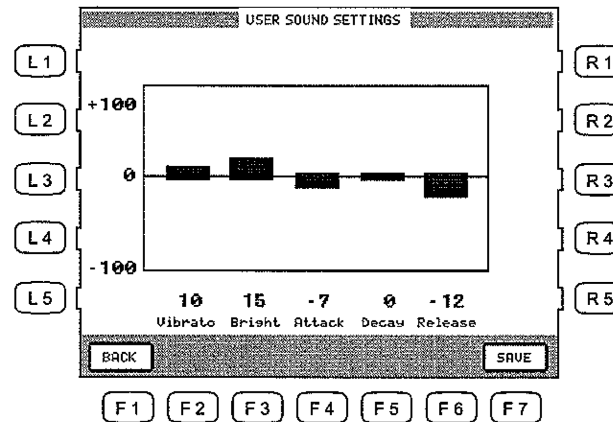
Attack (attaque)définit le temps entre l'instant où une touche est enfoncée, et l'instant où le son atteint son volume maximum. Les sonorités avec des attaques rapides sont les plus percutantes alors que les sonorités avec des attaques plus lentes sont plus progressives et douces.

Decay définit le temps entre l'instant où le son atteint son maximum, et celui où le son redescend à un niveau stable, alors que la touche est toujours enfoncée. Une sonorité peut se terminer très sèchement lorsque son Decay est court, ou se prolonger longtemps lorsque son Decay est long.

Release définit le temps que met le son pour s'éteindre totalement après le relâchement de la touche.

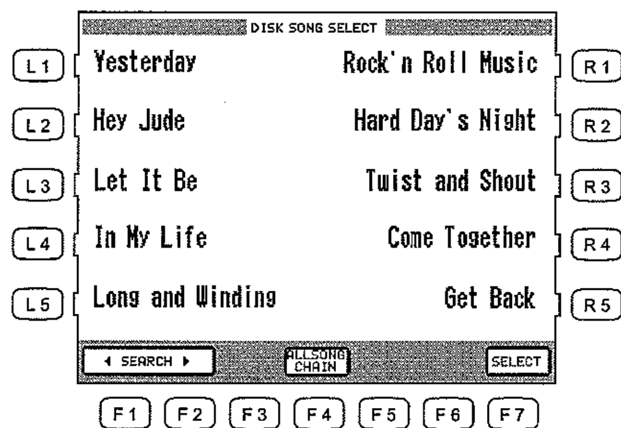
Pour créer une sonorité User :

1) Dans le menu Sound Edit, sélectionnez Make User Sound (L3). Le menu des paramètres des sonorités User apparaîtra.
2) Réglez les paramètres décrits au chapitre précédent.
3) Appuyez sur le bouton MORE (F2) pour passer à la deuxième page des paramètres des sonorités User. C'est ici que vous pourrez régler Vibrato, Brightness, Attack, Decay, et Release.
4) Utilisez les boutons F2 à F7 pour sélectionner un paramètre, et la Molette pour changer sa valeur. Vous pouvez jouer pendant l'édition pour entendre les modifications que vous êtes en train d'apporter.



F1 Vous conduit au menu précèdent.
F2 à F6 Sélectionnent le paramètre à modifier.
F7 Sauvegarde la sonorité.

5) Si vous voulez sauvegarder vos modifications, appuyez sur SAVE (F7). Dans le cas contraire, appuyez sur le bouton BACK (F1) pour revenir au menu précédent, ou utilisez le bouton EXIT pour revenir au menu général Sound Edit.
6) Si vous appuyez sur SAVE (F7), vous passerez dans la page d'écran de sauvegarde des sonorités User. Utilisez le bouton L3, ainsi que la Molette, pour sélectionner le numéro de l'emplacement User où vous aimeriez que votre sonorité modifiée soit mémorisée. Donnez un nom à votre sonorité avec les boutons F2 à F5. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton SAVE (F7) pour sauvegarder la sonorité.



Les boutons L et R sélectionnent le morceau que vous voulez écouter.

F1, F2 Affichent les dix titres suivants ou précédents.
F4 Démarre la lecture en chaîne.
F7 Vous conduit au menu suivant.

Ecoute d'un morceau

Pendant que le morceau se déroule, vous pouvez régler le tempo, sélectionner une sonorité du clavier pour jouer avec, et même activer/désactiver les différentes parties instrumentales du morceau.
L'état des différentes parties instrumentales est indiqué en bas de l'afficheur LCD. Vous verrez les parties nommées comme les quatre Parties du CP + Style si le morceau a été créé sur le CP, ou comme des Canaux (ch 1 à 16) si le morceau est un MIDI file. L'état actuel de chaque partie est affiché au-dessus de son nom :

PLAY La partie jouera lorsque vous lirez le morceau.
MUTE La partie contient des données, mais sera muette lorsque vous lirez le morceau.
- - - - La partie est vide, et ne jouera donc pas.

- La transposition (Transpose) et le décalage d'octave (Octave Shift) peuvent être utilisés lorsqu'un morceau joue. Dans ce cas, le décalage d'octave affecte les notes que vous allez jouer sur le clavier, mais pas les notes du morceau du fichier. La transposition peut être appliquée séparément à la sonorité du clavier et aux autres sonorités du morceau. Cela vous permet de jouer sur le clavier dans votre tonalité préférée en même temps que le morceau, qui lui joue dans une autre tonalité.

  Utilisez les boutons TRANSPOSE de la console pour transposer la sonorité du clavier avec laquelle vous allez jouer pendant la lecture du morceau. Utilisez l'option Song Transpose (R4 et R5) du menu Disk Song Play pour transposer les données du morceau.

  L'option Song Transpose n'est disponible que pour les données de morceau au Standard MIDI File.

Pour régler les paramètres du morceau qui joue :

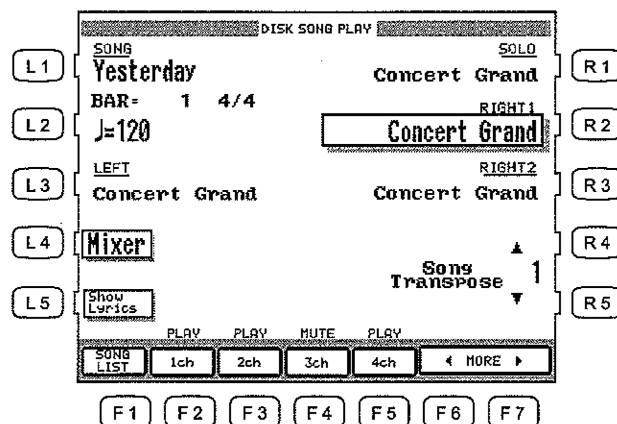
1) **Depuis le menu Disk Song Play, utilisez les boutons R1 à R3 et L3 pour sélectionner et assigner des sonorités aux quatre Parties du CP. Ce sont les sonorités que vous pourrez jouer sur le clavier pendant la lecture du morceau.**
2) **Utilisez les boutons F2 à F5 pour activer/désactiver chacune des parties instrumentales du morceau.**
3) **Appuyez sur le bouton L4 pour utiliser le Mélangeur afin d'ajuster les volumes, panoramiques, effets du morceau. (Voir page 46 pour les fonctions du mélangeur).**
4) **Si vous le désirez, utilisez les boutons R4 et R5 pour transposer les données de morceau.**
5) **Si nécessaire, utilisez les boutons TRANSPOSE et OCTAVE SHIFT pour modifier la tonalité des Parties des sonorités du CP.**
6) **Appuyez sur le bouton PLAY/STOP pour démarrer le morceau.**
7) **Pour régler le tempo, appuyez sur le bouton L2 et utilisez la Molette pour modifier la valeur.**
8) **Appuyez une nouvelle fois sur le bouton PLAY/STOP pour arrêter le morceau.**

L2 *Règle le tempo.*

L3 *Sélectionne une sonorité pour la partie LEFT.*

L4 *Vous conduit à la page d'écran du Mélangeur (Mixer).*

L5 *Affiche les paroles du morceau si elles sont disponibles dans le fichier.*



F1 *Vous conduit au menu Disk Song Select.*
F2 à F5 Activent/désactivent les parties du morceau.
F6, F7 *Affichent l'état des quatre parties suivantes, ou précédentes, du morceau (Ch 5 à 8, Ch9 à 12, Ch 13 à 16).*

R1 *Sélectionne une sonorité pour la Partie SOLO.*

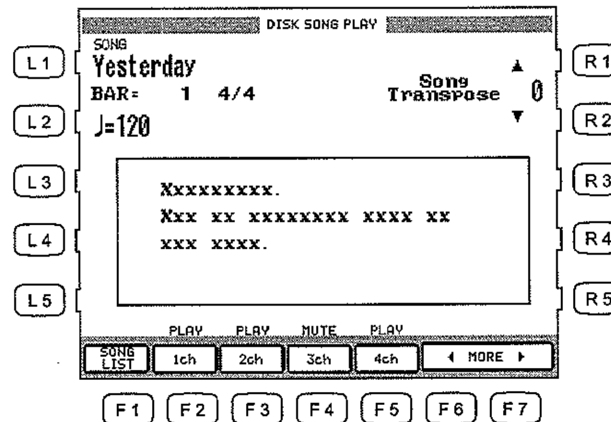
R2 *Sélectionne une sonorité pour la partie RIGHT1.*

R3 *Sélectionne une sonorité pour la partie RIGHT2.*

R4, R5 Transposent les données du morceau.

Si les données du morceau que vous écoutez comprennent des paroles, le bouton Show Lyrics (L5) sera disponible pour les afficher à l'écran durant la lecture. Les paroles disparaîtront de l'écran dès que le morceau sera à la fin, ou qu'il sera interrompu par une pression sur le bouton PLAY/STOP ou le bouton RESET.

L2 Règle le tempo.



F1 Vous conduit au menu Disk Song Select.
F2 à F5 Activent/désactivent les parties du morceau.
F6, F7 Affichent l'état des quatre parties suivantes, ou précédentes, du morceau (Ch 5 à 8, Ch9 à 12, Ch 13 à 16).

- Vous ne pouvez pas enregistrer pendant que la fonction Disk Song Play est utilisée, étant donné que ce mode est juste utilisé pour charger (en partie seulement) rapidement des morceaux pour les faire rejouer.

  Si vous voulez enregistrer ce que vous jouez pendant que le morceau de la disquette est reproduit, ou si vous voulez modifier des événements de note du morceau, vous devrez charger totalement les données du morceau dans l'Enregistreur. Consultez le chapitre « Enregistrement d'un morceau » (page 40) pour des détails sur la façon d'enregistrer un morceau, et le chapitre « Utilisation de la disquette » (page 144) pour des explications sur le chargement des données.

Jouer avec Concert Magic

Grâce à la fonction innovante Kawai CONCERT MAGIC (CM), tout le monde, même celui qui n'a jamais touché un instrument de musique de sa vie, peut s'asseoir devant le clavier du Concert Performer et éprouver la joie d'être un véritable musicien en concert !

Concert Magic vous permet de jouer un morceau en tapant simplement sur n'importe quelles touches du clavier. Quelles que soient les touches que vous jouez, les notes qui seront entendues seront celles du morceau. Ce qui rend cette possibilité vraiment attrayante, c'est que vous commandez la durée des notes, ainsi que leur dynamique. Vous pouvez donc ajouter votre expressivité et votre personnalité au morceau pour une réelle expérience de l'interprétation musicale.

Alors que vous jouez un morceau CM, l'astucieux affichage Note Navigator vous aide à vous repérer dans chaque mesure, et vous suggère le rythme de la frappe des touches à utiliser pour reproduire le rythme d'origine du morceau.

La plupart des morceaux populaires CM ont des paroles qui peuvent être affichées pendant que le morceau est joué. La Balle Bondissante est une fonction très intéressante et innovante, spécifique à Kawai, qui profite du grand afficheur LCD du CP pour se déplacer parmi les paroles, en suivant l'exécution de l'interprète et en encourageant les personnes qui se trouvent autour de l'instrument à chanter en même temps.

Sélection d'un morceau Concert Magic

Les 176 morceaux Concert Magic internes sont classés en huit catégories de morceaux : Morceau pour enfants (Children's Songs), Classiques Américains (American Classics), Morceaux patriotiques (Patriotic Songs), Morceaux de Noël (Christmas Songs), Hymnes (Hymns), Classiques (Classics), Occasions spéciales (Special Occasions), et Morceaux internationaux (International Songs).

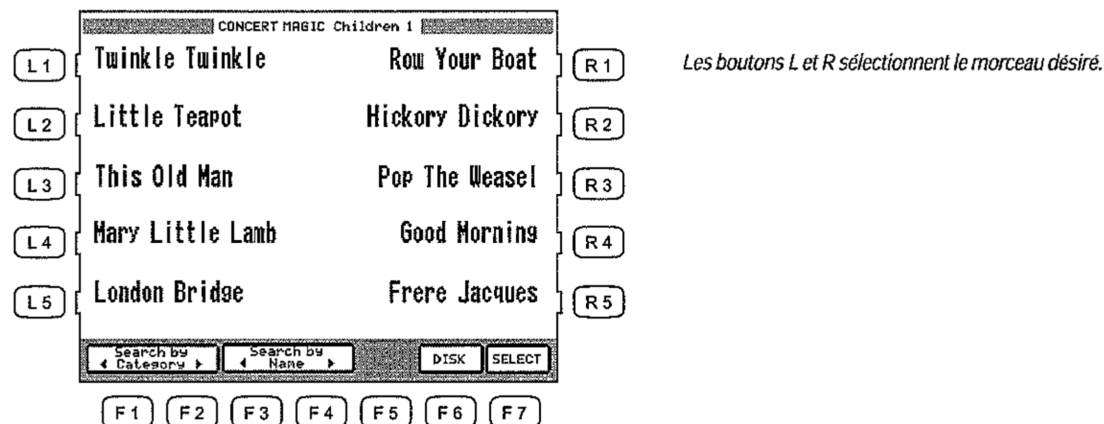
- De plus, vous pouvez créer vos propres morceaux Concert Magic à partir de données de morceaux au Standard MIDI File.

Pour sélectionner un morceau :



1) **Appuyez sur le bouton CONCERT MAGIC. Le menu de sélection de morceau apparaîtra.**
2) **Dix titres des morceaux, parmi lesquels se fera votre choix, seront affichés à la fois. Le nom de la catégorie dans laquelle vous vous trouvez actuellement sera indiqué tout en haut de l'écran. Si vous avez besoin de passer à une autre catégorie pour trouver le morceau que vous désirez, appuyez sur un des boutons SEARCH BY CATEGORY (F1, F2). Vous pourrez aussi rechercher un titre spécifique en utilisant les boutons SEARCH BY NAME (F3, F4) qui vous permettront de lister les 176 titres de morceaux par ordre alphabétique.**
   Vous pouvez utiliser la Molette pour vous déplacer parmi tous les titres.
   Si vous désirez charger un morceau CM d'une disquette, appuyez d'abord sur le bouton DISK (F6), puis sélectionnez votre morceau parmi la liste des fichiers disponibles.

3) Lorsque vous avez trouvé le morceau que vous désirez jouer, utilisez les boutons L ou R pour encadrer le titre. Appuyez sur le bouton SELECT (F7) pour valider votre choix. La page d'écran du Note Navigator apparaîtra et vous serez prêt à jouer !



Les boutons L et R sélectionnent le morceau désiré.

F1, F2 Pour rechercher un morceau par catégorie.
F3, F4 Pour rechercher un morceau par son nom.
F6 Pour rechercher un morceau sur une disquette.
F7 Sélectionne le morceau.

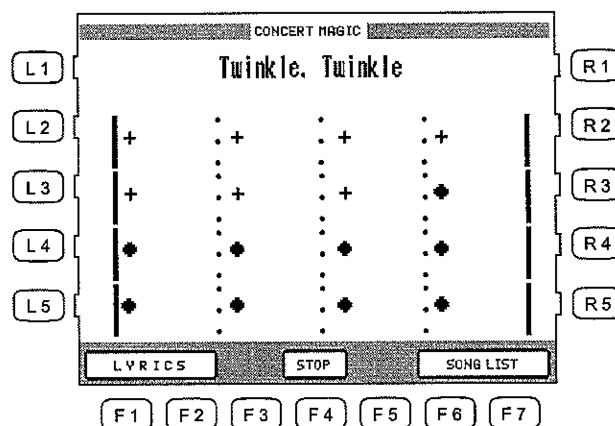
Interpréter un morceau Concert Magic Song

L'utilisation du Concert Magic est une des façons les plus agréables et les plus faciles d'utiliser le Concert Performer. Choisissez simplement un morceau, tapez sur les touches : vous êtes en train de faire de la musique !
La connaissance de l'évolution du morceau vous aidera à choisir le rythme de la frappe des touches. Cependant, le Note Navigator peut vous aider à jouer un morceau que vous n'avez jamais entendu auparavant, en affichant le rythme approprié dans un grand tableau.

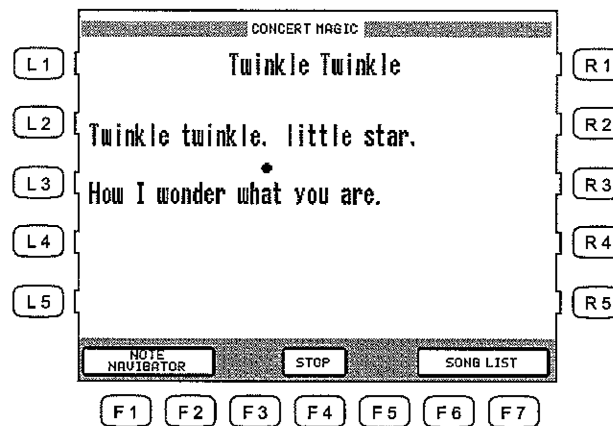
Le tableau du Note Navigator fournit une esquisse du rythme du morceau pour un maximum de quatre mesures à la fois. Chaque mesure est divisée en espaces correspondant à un temps. Des points (•), à l'intérieur des espaces, indiquent l'endroit où les événements de note doivent se produire si vous voulez respecter le bon rythme du morceau. Lorsque vous avez joué une note de l'affichage, le point correspondant devient une croix (+) pour vous aider à vous repérer dans le morceau.

Pour jouer un morceau CM choisi :

1) Depuis la page d'écran du Note Navigator, appuyez sur le bouton START (F4) pour écouter le morceau. Le CP jouera lui-même le morceau. Appuyez une nouvelle fois sur le même bouton STOP (F4) pour arrêter. Remarquez la façon dont le Note Navigator affiche le rythme pendant que le morceau joue.
2) Si vous désirez interpréter vous-même le morceau CM, appuyez sur n'importe laquelle des 88 touches alors que le morceau ne joue pas. Cela fera jouer, la, ou les premières notes du morceau.
3) Appuyez sur le bouton RESET (F4) à n'importe quel moment pour recommencer au début du morceau.
4) Pour jouer un autre morceau, appuyez sur un des boutons SONG LIST (F6, F7) pour afficher la liste.
5) Si vous avez sélectionné un morceau qui contient des paroles et que vous désirez les voir à la place du Note Navigator, appuyez sur le bouton LYRICS (F2).
6) Pour quitter le Concert Magic, appuyez simplement une nouvelle fois sur le bouton CONCERT MAGIC.



F1, F2 Affichent les paroles du morceau choisi, si elles sont disponibles.
F4 Démarre et arrête le morceau. Utilisé pour revenir au début du morceau pendant l'interprétation.
F6, F7 Sélectionnent un autre morceau.



F1, F2 Affichent les paroles du morceau choisi, si elles sont disponibles.
F4 Démarre et arrête le morceau. Utilisé pour revenir au début du morceau pendant l'interprétation.
F6, F7 Sélectionnent un autre morceau.

- Lorsque vous atteignez la fin du morceau, appuyez encore sur une touche. Cela ne produira aucun son, mais initialisera le morceau pour une nouvelle interprétation.

- La Balle Bondissante n'est disponible que pour les fichiers de morceaux qui sont spécialement conçus pour le Concert Magique, et qui reconnaissent cette fonction.

- Un morceau Concert Magic est composé de deux parties : une mélodie et un accompagnement. De nombreux morceaux ont été programmés avec des sonorités différentes pour chaque partie. Vous pouvez cependant sélectionner votre sonorité préférée, séparément pour chacune des parties. La sonorité RIGHT1 joue la mélodie alors que la sonorité LEFT s'occupe de l'accompagnement. Vous pouvez aussi ajouter une sonorité RIGHT2 qui s'ajoutera par empilage à RIGHT 1.



- Vous pouvez transposer le morceau en appuyant sur le bouton TRANSPOSE.

Structure des morceaux Concert

Les morceaux Concert Magic sont spécialement structurés pour qu'ils répondent correctement à vos frappes de touche. En fonction de sa structure, chacun des 176 morceaux CM est classé dans une des 3 catégories qui correspondent à des niveaux de dextérité différents requis pour frapper les touches.

EASY BEAT

Ce sont les morceaux les plus faciles à jouer. Pour les interpréter, frappez simplement les touches que vous désirez, à un rythme constant.
Vous pouvez facilement dire quels morceaux se trouvent dans cette catégorie en regardant le Note Navigator. Les points sont alignés à intervalles constants dans le tableau pour indiquer un rythme constant.

MELODY PLAY

Ces morceaux sont plutôt simples à jouer, surtout s'ils vous sont familiers. Pour les interpréter, frappez les touches au rythme de la mélodie.

SKILLFUL

Ces morceaux sont autant de défis à relever. Pour les interpréter, vous devez donner en même temps avec les touches, le rythme des notes de la mélodie, et celui de l'accompagnement.
L'interprétation avec succès de ces sélections peut demander de l'entraînement. Même les musiciens talentueux profiteront indubitablement du challenge que procure cette offre. Ecoutez d'abord ces morceaux avant d'essayer de reproduire le rythme que vous entendez.

Création d'un morceau Concert Magic

Que se passe-t-il si vous désirez utiliser le Concert Magic pour jouer un morceau qui ne fait pas partie des 176 titres internes ? Une des possibilités sympathique du Concert Performer est que vous pouvez transformer votre morceau favori en fichier CM !

Enregistrez votre morceau au Standard MIDI File sur une disquette. Utilisez ensuite votre ordinateur domestique pour modifier le nom du fichier : remplacez l'extension « .MID » par l'extension « .CMG ». Cela permettra au Concert Magique de savoir qu'il devra considérer ce fichier lorsqu'il cherchera sur la disquette. Désormais ce fichier peut être sélectionné lorsque vous êtes dans le Concert Magique.

Comme vous pouvez l'imaginer, votre morceau nécessitera de subir quelques mises au point pour qu'il réagisse exactement comme vous le voulez dans le mode Concert Magic.

La chose la plus importante lorsque vous créez un morceau qui sera utilisé dans le mode Concert Magique, est de conserver un arrangement aussi simple que c'est musicalement possible, car le Concert Magic « fait une pause » après chaque note qui est jouée en attendant que vous tapiez sur une nouvelle touche. Si votre morceau contient des motifs complexes qui ont trop de notes par temps (comme une partie rythmique par exemple), l'interprétation risque d'être très difficile car vous devrez frapper une touche pour chaque note à jouer.

Voici quelques suggestions pour créer un morceau Concert Magique :

1 **Créez d'abord la mélodie.**
2 **Arrangez ensuite la partie d'accompagnement pour que ses notes tombent sur les mêmes pulsations que la mélodie (Vous obtiendrez un morceau Melody Play).**
3 **Insérez quelques notes d'accompagnement judicieusement placées entre les pulsations de la mélodie (Vous obtiendrez un morceau Skillful).**

- Bien sûr, ce ne sont que quelques suggestions. Il n'existe aucune règle fixe qui régit la composition d'un morceau CM, et la réalisation de morceaux très réussis sera souvent l'aboutissement d'une série de tests et d'erreurs.

Réglage des paramètres System

Les paramètres System déterminent certaines des fonctions plus générales du Concert Performer.

Ces réglages sont généraux et affectent l'ensemble de l'instrument. Ils ne sont pas appliqués à une sonorité ou à un Style. Ils ne sont donc pas inclus dans les fichiers sauvegardés sur les disquettes.

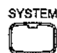
Vous pouvez choisir si le CP doit mémoriser vos réglages System préférés et les rappeler la prochaine fois que vous mettrez l'instrument sous tension.

Les réglages MIDI tombent aussi dans cette catégorie. Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ouvre la porte à de nombreuses possibilités créatives et versatiles, en permettant au CP de communiquer avec d'autres instruments de musique électroniques et des ordinateurs domestiques.

Menu System

C'est par-là que vous accéderez aux paramètres System.

Procédure générale :



1) **Appuyez sur le bouton SYSTEM. Le menu System est affiché.**
2) **Utilisez les boutons L, R et F pour sélectionner le paramètre à modifier. Un sous-menu spécifique avec d'autres options de réglage sera affiché.**
3) **Utilisez les boutons L, R et F pour choisir un paramètre, et utilisez la Molette pour changer sa valeur.**

- Si vous désirez que le CP se souvienne de vos réglages et les applique immédiatement, chaque fois que vous mettrez l'instrument sous tension, sélectionnez Power Up Setting (R1) depuis le menu System, et choisissez l'option Save Current Settings (L2).

- Pour des informations supplémentaires sur l'initialisation des données, voir page 139.

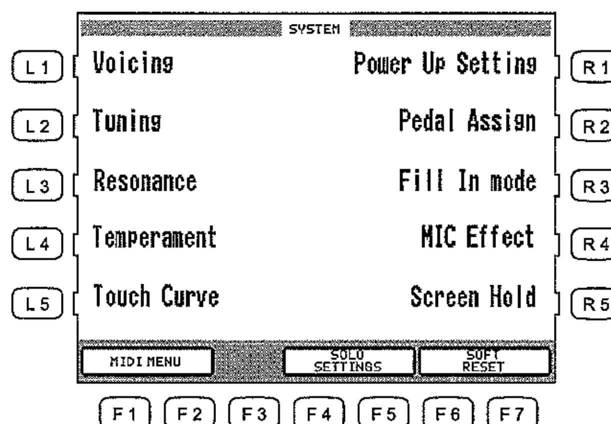
L1 *Sélectionne l'option Virtual Voicing.*

L2 *Règle l'accord général du CP.*

L3 *Règle l'effet de résonance pour la pédale Forte.*

L4 *Programme les paramètres du tempérament.*

L5 *Choisi la courbe du toucher (sensibilité à la vélocité de touche).*



R1 *Détermine quels réglages seront activés lorsque le CP sera mis sous tension.*

R2 *Configure les fonctions des pédales.*

R3 *Détermine la transition entre deux motifs d'un Style.*

R4 *Sélectionne l'effet pour le microphone branché sur le piano.*

R5 *Sélectionne si le maintient de page d'écran est activé/désactivé, et son réglage.*

F1, F2 *Règle les options MIDI.*
F4, F5 *Définie le comportement de la partie SOLO.*
F6, F7 *Restaure les réglages d'usine d'origine.*

Harmonisation virtuelle (Virtual Voicing)

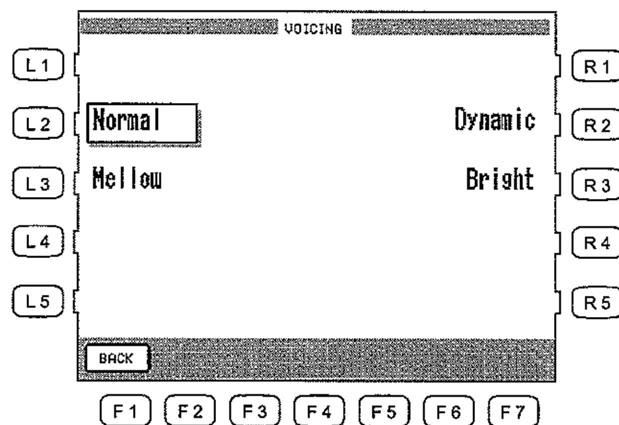
L'harmonisation est une technique utilisée par les techniciens de piano pour influer sur les caractéristiques de la sonorité du piano, en modifiant physiquement les caractéristiques des marteaux qui frappent les cordes. Virtual Voicing simule électroniquement ces modifications, et vous permet de modifier les caractéristiques du son du CP par le choix d'une des quatre harmonisations suivantes :

Normal	Produit le timbre normal d'un piano acoustique sur la totalité de sa plage dynamique. C'est l'option par défaut.
Bright	Produit un son plus brillant sur la totalité de la plage dynamique.
Mellow	Produit un son plus moelleux sur la totalité de la plage dynamique.
Dynamic	Le son passera du moelleux le plus rond sur un jeu pianissimo, à un brillant très clair sur un jeu fortissimo.

- Ce réglage n'affecte que les sonorités de piano.

L2 Sélectionne Normal.

L3 Sélectionne Mellow.



R2 Sélectionne Dynamic.

R3 Sélectionne Bright.

F1 Vous conduit au menu System.

Accord (Tuning)

Tuning vous permet de régler l'accord de référence du Concert Performer. Cela peut être utile si vous utilisez le CP avec un autre instrument et que vous désirez les accorder au même diapason.

La plage de variation possible s'étend de A = 427Hz à 453Hz. La valeur par défaut est de 440Hz.

- Vous pouvez régler séparément l'accord de chaque Partie. Cela peut être utilisé pour simuler un effet de chorus en empilant le même son en RIGHT1 et en RIGHT2 et en les désaccordant légèrement. Chaque Partie peut être montée ou baissée d'un maximum de 50 cents (50 cents = 1/4 de ton).

TUNING

L1

L2 Master Tune = 440.0Hz R2

L3 Solo = 0 cents Right1 = +1 cents R3

L4 Left = 0 cents Right2 = -1 cents R4

L5 R5

BACK

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

L2 *Règle l'accord général.*

L3 *Monte ou baisse l'accord pour la Partie SOLO.*

L4 *Monte ou baisse l'accord pour la Partie LEFT.*

R3 *Monte ou baisse l'accord pour la Partie RIGHT1.*

R4 *Monte ou baisse l'accord pour la Partie RIGHT2.*

F1 *Vous conduit au menu System.*

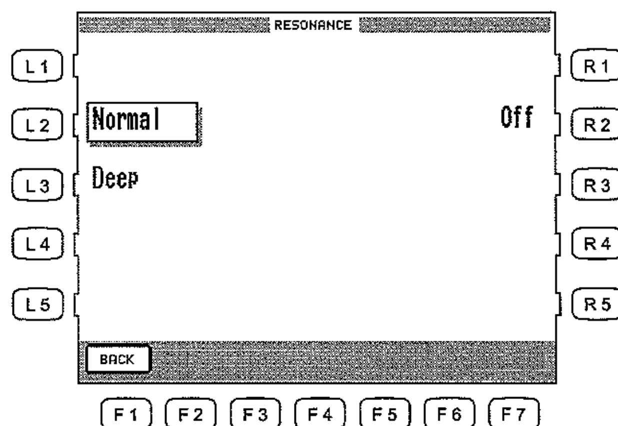
Résonance

Sur un piano acoustique, lorsque la pédale Forte est appuyée, tous les étouffoirs sont relevés pour permettre aux cordes de vibrer librement. De ce fait, lorsque vous jouez une note, les cordes de cette note vibrent, mais toutes les autres cordes vibrent également dans une moindre mesure en raison de la résonance par sympathie. La fonction Résonance simule ce phénomène. Vous pouvez choisir entre trois niveaux de résonance :

Off	Pas de Résonance.
Normal	Simule les caractéristiques de la Résonance naturelle d'un piano acoustique.
Deep	Produit une Résonance plus intense.

L2 Sélectionne une Résonance normale.

L3 Sélectionne une Résonance profonde.



R2 Désactive la Résonance.

F1 Vous conduit au menu System.

Tempérament

Le CP ne propose pas seulement le tempérament Egal (tempérament moderne standard) ; il donne un accès immédiat a des tempéraments populaires des périodes de la Renaissance et Baroque. Pour ceux qui préfèrent accorder l'instrument eux-mêmes, ou qui veulent jouer de la musique orientale, le CP accepte les accords personnalisés les plus subtiles, comme les plus arbitraires.

L1 Sélectionne Equal (Flat).

L2 Sélectionne Equal (Stretched).

L3 Sélectionne Meantone.

L4 Sélectionne Pure.

L5 Sélectionne Pythagorean.

TEMPERAMENT

L1	Equal Flat			Werckmeister	R1
L2	Equal Stretch			Kirnberger	R2
L3	Meantone			Arabic 1	R3
L4	Pure			Arabic 2	R4
L5	Pythagorean			User	R5

BACK ▼ KEY=C ▲

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R1 Sélectionne Werckmeister.

R2 Sélectionne Kirnberger.

R3 Sélectionne Arabic 1.

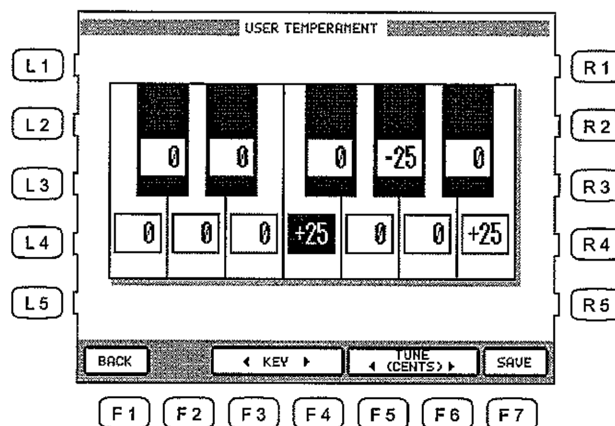
R4 Sélectionne Arabic 2.

R5 Pour créer votre propre gamme.

F1 Vous conduit au menu System.
F2, F3 Sélectionne la tonalité du tempérament.

Pour créer une gamme personnalisée :

1) **Appuyez sur le bouton User (R5) dans le menu Temperament et le menu User Temperament apparaîtra. Le réglage par défaut est Equal (Flat).**
2) **Utilisez les boutons NOTE (F3, F4) pour sélectionner la note à ajuster.**
3) **Utilisez la Molette, ou les boutons TUNE (F5, F6), pour modifier la valeur. La valeur est exprimée en cents au-dessus ou en dessous du tempérament Egal, et peut varier de –50 à +50.**
4) **Appuyez sur le bouton SAVE (F7) pour sauvegarder la gamme.**



F1 Vous conduit au menu Temperament.
F3, F4 Sélectionne la note à modifier.
F7 Sauvegarde la gamme.

Brève explication sur les tempéraments.

La tonalité et le tempérament
La modulation dans toutes les tonalités n'a été possible qu'après l'invention du tempérament Egal. Lorsque vous utilisez un tempérament autre que le tempérament Egal, vous devez choisir soigneusement la tonalité dans laquelle vous jouez. Si le morceau que vous allez jouer est écrit en Ré Majeur, par exemple, choisissez « D » comme tonalité du tempérament.

Tempérament Equal (Flat)
C'est un tempérament Egal sans courbe d'accord qui divise la gamme en douze demi-tons égaux. Il permet d'avoir les mêmes intervalles d'accords dans les douze tonalités, et présente l'avantage de permettre la modulation. Cependant, chaque tonalité n'a pas sa caractéristique propre, et aucun accord n'a une consonance pure.

Tempérament Equal (Stretched)
C'est un tempérament Egal avec courbe d'accord. C'est le plus utilisé pour le piano, et c'est le réglage par défaut du CP. La courbe de réponse de l'oreille humaine est irrégulière, et n'est pas si précise dans les hautes et les basses fréquences, que dans les médiums. Ce tempérament étire l'accord pour compenser cela, afin que le son semble plus naturel à nos oreilles. Ce tempérament Egal avec courbe d'accord est une variation pratique du tempérament Egal sans courbe d'accord qui a été inventé sur une base mathématique.

Tempérament Pure
Ce tempérament, qui élimine les dissonances pour les tierces et les quintes, est encore très populaire pour la musique de chorale, en raison de son harmonie parfaite.
Avec ce tempérament vous devez être conscient de la tonalité dans laquelle vous jouez. Toute modulation de tonalité entraînera des dissonances. Lorsque vous jouez de la musique dans une tonalité particulière, vous devrez utiliser la même tonalité de tempérament.

Tempérament Pythagoricien (Pythagorean)
Ce tempérament, qui utilise des règles mathématiques pour éliminer la dissonance des quintes, est très limité pour jouer des accords mais produit des lignes mélodiques très caractéristiques.

Tempérament Mésotonique (Meantone)
Ce tempérament, qui utilise une moyenne entre une tonalité majeure et une tonalité mineure pour éliminer la dissonance des tierces, a été conçu pour éliminer le manque de consonance de certaines quintes du tempérament Pure. Il produit des accords qui sont plus beaux que ceux du tempérament Egal.

Tempéraments Werckmeister III, Kirnberger III
Ces deux tempéraments se placent entre le Mésotonique et le Pythagoricien. Pour la musique avec beaucoup d'accidents, ce tempérament produit les beaux accords du Mésotonique, mais plus les accidents augmentent, plus les caractéristiques mélodiques du Pythagoricien apparaissent. Il est utilisé essentiellement pour faire revivre les caractéristiques d'origine de la musique écrite à l'époque Baroque.

Arabic
Certaines gammes orientales, dont les gammes arabes, sont caractérisées par leurs quart-de-tons (la moitié d'un demi-ton ou 50 cents). La musique jouée avec ces gammes sonne différemment de la traditionnelle musique occidentale.
Le CP propose deux des gammes les plus répandues, mais vous pouvez en créer d'autres en Tempérament User. Avec Arabic 1, les notes B et E sont un quart-de-ton plus basses que dans la gamme occidentale, alors que dans la gamme Arabic 2 se sont les notes A et E qui sont plus basses.

Courbe du toucher

Le clavier du Concert Performer offre une mécanique et des sensations comparables à ce que l'on trouve sur un piano acoustique. Il offre également un toucher dynamique. Cela veut dire, que comme sur un vrai piano, la vitesse de la frappe de la touche commande le volume du son qui est produit.

Vous pouvez choisir le degré de réponse à la dynamique parmi cinq présélections.

Light Pour ceux qui n'ont pas encore toute la force nécessaire dans les doigts. Un jeu doux procure déjà un volume élevé.

Heavy Parfait pour ceux qui ont les doigts musclés. Demande un jeu plus lourd pour produire un volume élevé.

Off Le volume est constant, quelle que soit la vitesse d'enfoncement des touches. Ce réglage est adapté aux sonorités qui ne requièrent pas de variations de dynamique, comme l'orgue ou le clavecin.

- Souvenez-vous que les mots « light » et « heavy » ne représentent pas le poids physique des touches, mais font référence à votre style de jeu.

L2 Sélectionne le réglage normal.

L3 Sélectionne un toucher modérément léger.

L4 Sélectionne un toucher léger.

R2 Sélectionne un toucher modérément lourd.

R3 Sélectionne un toucher lourd.

R4 Désactive totalement la réponse dynamique.

F1 Vous conduit au menu System.

Réglages à la mise sous tension (Power-On Settings)

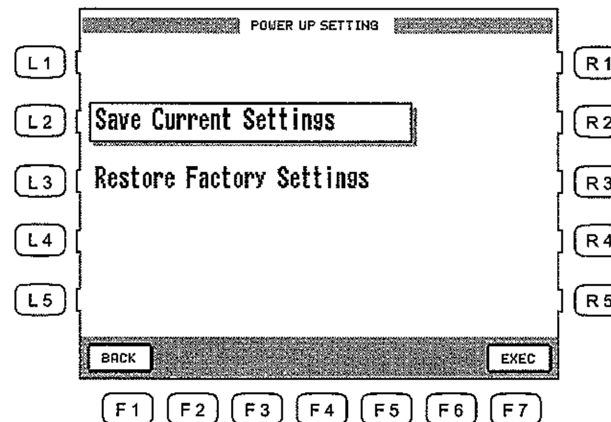
Dans ce menu, vous déterminerez si le CP mémorise votre configuration de console et vos réglages préférés, pour les appliquer automatiquement lorsque l'instrument est mis sous tension.

Sélectionnez l'option Save Current Settings (L2), dans le menu Power Up Setting, pour que vos réglages préférés soient appliqués lorsque le CP est mis sous tension.
Si vous voulez rappeler tous les réglages initiaux d'usine, sélectionnez Restore Factory Settings (L3). Ces réglages d'usine seront maintenant utilisés par le CP lorsqu'il sera mis sous tension.
Remarque : Cette option initialisera également les réglages de l'Easy Conductor et des sonorités préréglées.

- Le CP ne mémorise jamais automatiquement les réglages System. Si vous faites de nouvelles modifications et que vous voulez que le CP les conserve, vous devez utiliser la commande (L2).

L2 *Sauvegarde les réglages actuels.*

L3 *Restaure les réglages initiaux d'usine.*



F1 *Vous conduit au menu System.*

F7 *Applique les réglages choisis.*

Fonctions des pédales (Pedal Functions)

Les trois pédales du Concert Performer offrent plus que les traditionnelles fonctions Forte, Tonale et Una Corda. En fait, ces pédales agissent comme des pédales de commandes qui peuvent être affectées au pilotage de différents paramètres.

Pédale Forte (Droite)

Sustain seulement Active ou désactive le sustain pour une Partie.

Pédale Una Corda (Gauche)

Rotary Commande la vitesse de l'effet de haut-parleurs rotatifs. Cette fonction sera automatiquement assignée à la pédale Una Corda lorsqu'une sonorité qui utilise l'effet rotary est sélectionnée comme Partie Prioritaire.

Pédale Una Corda (Gauche) et pédale Tonale (Milieu)

Soft Adouci le son lorsque la pédale est enfoncée.
Sostenuto Maintient seulement les notes qui étaient jouées lorsque la pédale a été enfoncée.
Start/Stop Commande le démarrage et l'arrêt des Styles et des morceaux.
Intro/Ending Joue l'Intro ou l'Ending.
Fill-in Joue le Fill-in actuellement sélectionné.
Sync/Fade Out Agit comme le bouton SYNC/FADE OUT.
Break Interrompt l'ensemble du Style lorsque la pédale est enfoncée.
Drums only Interrompt les parties du Style à l'exception de la batterie lorsque la pédale est enfoncée.
Glide Monte et baisse la hauteur du son suivant votre programmation.
Modulation Applique un vibrato programmable au son.
Harmony Active/désactive la fonction Harmony.
Registration Passe d'une registration à une autre. Vous pouvez choisir l'ordre : de 1 à 8, ou de 8 à 1.
Style Variation Passe d'une Variation du Style à une autre. Vous pouvez choisir l'ordre : de 1 à 4, ou de 4 à 1.
Left Hand Hold Maintient les notes qui sont jouées dans la Partie LEFT aussi longtemps que la pédale est enfoncée.

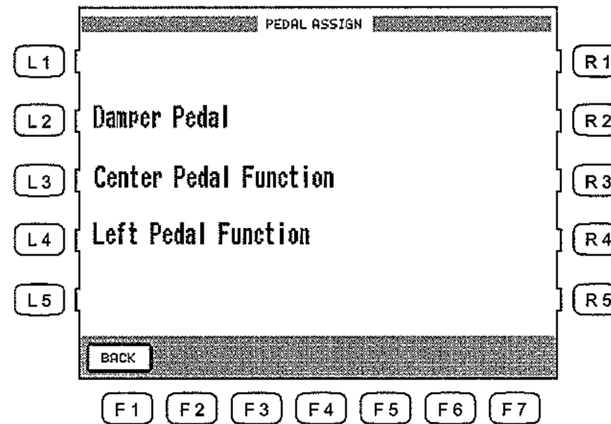
- Le réglage de la pédale de gauche sera mémorisé comme faisant partie d'une Registration.

Sélectionnez l'option Pedal Assign (R2) dans le menu System. Utilisez les boutons L pour sélectionner la pédale que vous voulez configurer. Utilisez ensuite les boutons L et R pour sélectionner le paramètre, et la Molette pour modifier la valeur.

L2 *Sélectionne la pédale de droite pour commander le sustain.*

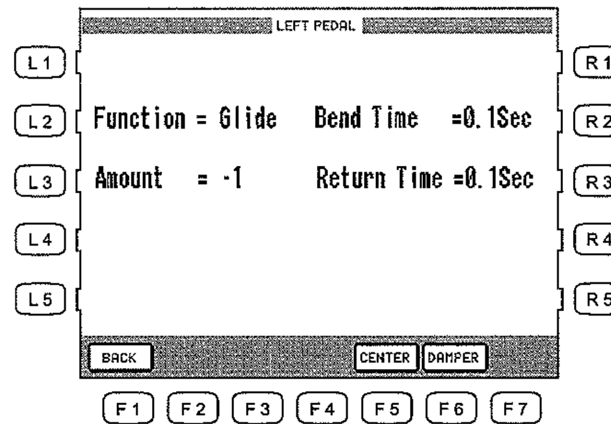
L3 *Sélectionne la pédale du milieu.*

L4 *Sélectionne la pédale de gauche.*



F1 *Vous conduit au menu System.*

L2 *Sélectionne une fonction à assigner à la pédale.*



Utilisez les boutons L et R pour régler les paramètres.

F4 à F6 Sélectionnent une autre pédale à configurer.

Fill-in Mode

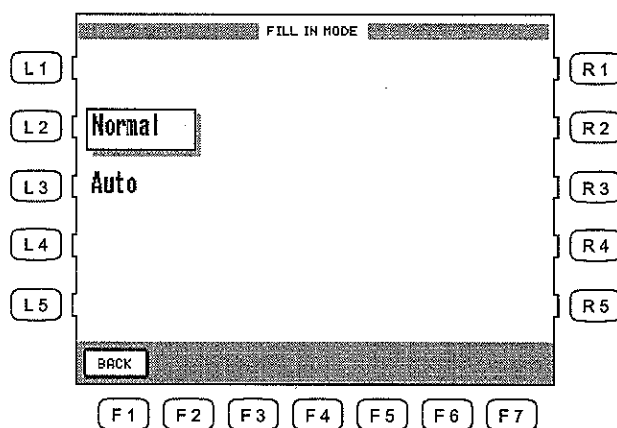
Cette fonction définit la façon dont le Fill-in se comporte lorsque vous passez d'une Variation à une autre au cours d'un Style. Deux options sont possibles.

Normal Vous pouvez passer immédiatement d'une Variation à une autre sans qu'aucun Fill-in ne soit ajouté par le CP.

Auto Le CP ajoute un Fill-in entre les Variations lorsque vous passez de l'une à l'autre. Le Fill-in qui est joué est celui qui correspond à la variation que vous quittez. Si vous êtes en train de jouer la Variation 1, par exemple, et que vous sélectionniez la Variation 2, le Fill-in pour la Variation 1 sera joué.

L2 Sélectionne le mode Normal.

L3 Sélectionne le mode Auto.



F1 Vous conduit au menu System.

Mic Effect

Cette fonction détermine quel type d'effet sera utilisé pour mettre en valeur le signal audio qui vient de la prise pour microphone.

- Cet Effet pour Micro est indépendant des Effets qui sont assignés aux sonorités des Parties. Pour la musique jouée avec le clavier, vous pouvez donc utiliser des effets différents de ceux qui seront utilisés pour le microphone de chant.

Type d'Effets

Equalizer Remonte ou atténue séparément les fréquences hautes et les fréquences basses.

Echo Ajoute de l'écho au son.

Detune Dédouble le son en deux parties identiques accordées avec un léger écart, pour donner de la richesse.

Vibrato Ajoute une ondulation au son.

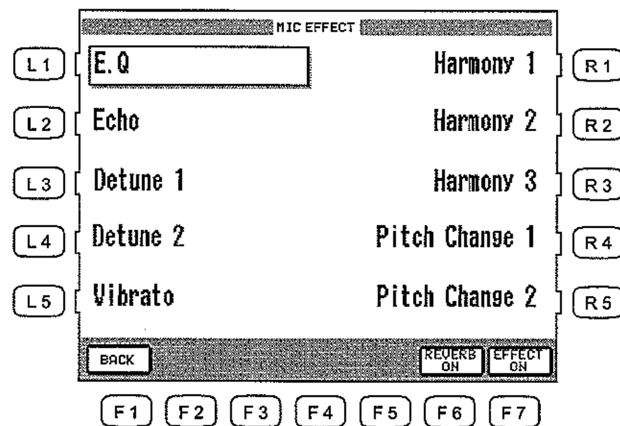
Harmony Ajoute une couche sonore qui est une harmonie du son original. Vous pouvez sélectionner trois types d'harmonie : tierce (Harmony 1 & 2), quinte et octave (Harmony 3).

Pitch Change Monte ou baisse la hauteur du son de manière subtile (Pitch Change 1) ou par pas de un demi-ton (Pitch Change 2).

Reverb Ajoute une ambiance au son. Chacun des Effets ci-dessus inclut un réglage de profondeur et un réglage de volume de Réverb.

Paramètres des Effets du Micro

Equalizer	Echo	Detune1, 2	Vibrato	Harmony 1, 2	Harmony 3	Pitch Change 1	Pitch Change 2
EQ grave	Dosage	Dosage	Vitesse	Dosage	Dosage	Décalage	Décalage
EQ aiguë	Durée	Largeur	Profondeur	Tonalité	Intervalle	Dosage	Dosage

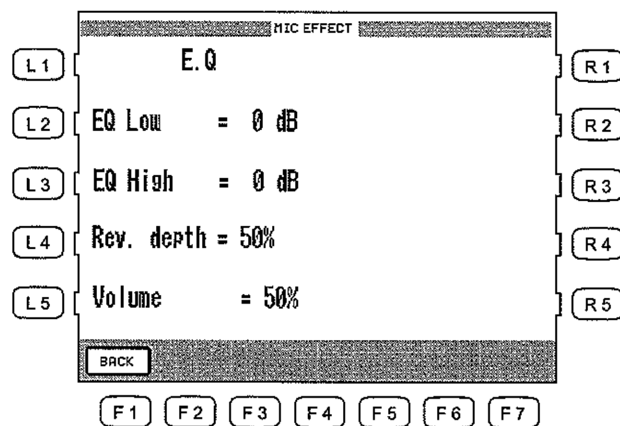


Les boutons L et R sont utilisés pour sélectionner un type d'effet.

F1 Vous conduit au menu System.
F6 Active/désactive la Réverb du micro.
F7 Active/désactive l'Effet du micro.

L2, L3 Règlent les paramètres de l'Effet du micro.

L4, L5 Règlent les paramètres de la Réverb du micro.



F1 Vous conduit au menu précédent.

Maintien de l'affichage (Screen Hold)

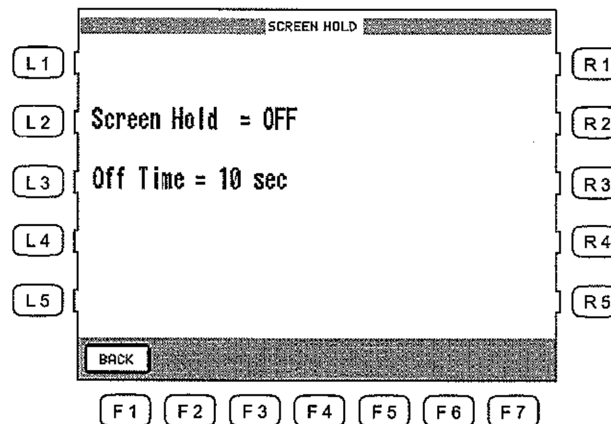
La plupart des pages d'écran dans lesquelles vous travaillez avec le Concert Performer, restent affichées jusqu'à ce que vous sélectionniez quelque chose ou que vous appuyiez sur un bouton particulier. Cependant, si vous n'appuyez plus sur aucun bouton, certaines pages d'écran peuvent ne s'afficher que temporairement pour laisser place à une page d'écran principale. Vous pouvez choisir le délai d'affichage de ces pages, ou même choisir de les maintenir à l'affichage.

Ce réglage du délai d'affichage est actif avec les menus suivants :

- Menu Sound Select
- Menu Style Select
- Menu Solo Settings, appelé en maintenant le bouton PORTAMENTO enfoncé.
- Menu Effect Settings, appelé en maintenant le bouton EFFECT enfoncé.
- Menu Chorus Settings, appelé en maintenant le bouton CHORUS enfoncé.
- Menu Harmony Settings, appelé en maintenant le bouton HARMONY enfoncé.

L2 *Active/désactive le maintien de l'affichage. Screen Hold = On maintiendra tous les affichages en supprimant la commutation automatique.*

L3 *Règle la durée d'affichage de la page d'écran avant la commutation (de 5 à 20 secondes). Ce paramètre est disponible seulement lorsque Screen Hold est sur Off.*



F1 *Vous conduit au menu System.*

MIDI Menu

L'Interface Numérique pour Instrument de Musique (Musical Instrument Digital Interface) appelée par son abréviation MIDI permet au Concert Performer de communiquer avec d'autres instruments de musique électroniques ou des ordinateurs domestiques. Vous pouvez utiliser le CP comme clavier de commande pour faire jouer les sonorités d'un autre synthétiseur, ou même faire jouer le CP par un ordinateur. Les possibilités de création sont illimitées, et c'est pour cela que le MIDI est un standard universel que l'on rencontre aujourd'hui dans les claviers bon marché aussi bien que dans les appareils de studio professionnels.

- Dans cette notice nous parlerons seulement des fonctions MIDI de base qui concernent directement le Concert Performer. Pour des lectures détaillées sur le MIDI, consultez le rayon musique de votre libraire le plus proche, où vous trouverez probablement une sélection de livres qui traitent de ce sujet.

Vous pouvez configurer les paramètres MIDI suivant :

Transmit channel (Basic channel, Left channel, Chord channel)
Vous pouvez choisir un des 16 canaux, individuellement pour les Parties RIGHT, LEFT, et les informations d'accord (Chord Trans). Chord Trans transmet l'ensemble des notes d'un accord depuis le CP lorsque la fonction d'accompagnement automatique reconnaît un accord. Vous pouvez désactiver cette transmission d'accords en sélectionnant « Off ».

Chord Detect channel Vous pouvez sélectionner le canal MIDI de réception pour la reconnaissance d'accords. Vous pouvez avoir besoin de paramètrer correctement cette option si vous vous connectez à un appareil de commande MIDI externe avec lequel vous voulez piloter l'accompagnement automatique du CP. Vous pouvez sélectionner un canal de 1 à 16, OFF, All ou ACD. ACD est prévu pour les accordéons MIDI français.

Local Control Local Control active ou désactive le clavier du CP. Lorsqu'il est sur Off, le clavier du CP est « déconnecté » électroniquement du reste du CP, et transmet ses données seulement sur la prise MIDI Out. Lorsque Local Control est sur On, le clavier commande le CP et envoie également ses données sur la prise MIDI Out. Lorsque le CP n'est pas connecté à d'autres appareils MIDI, il est logique de régler Local Control sur On, ce qui est la valeur par défaut.

Clock Clock est une horloge qu'un instrument MIDI utilise comme référence pour son réglage du tempo, ainsi que pour ses commandes Start/Stop. Lorsque INT (Interne) est sélectionné, Le CP utilise sa propre horloge intégrée comme référence. Lorsque EXT (Externe) est sélectionné, le CP lit les données d'horloge qu'il reçoit par sa prise MIDI In, et les utilise comme référence.

MORE

Ce menu vous permet de déterminer quels types de données MIDI du CP seront transmises par sa prise MIDI Out.
« Keyboard = On/Off » permet de choisir si les données de notes générées par les touches seront transmises.
« Program = On/Off » permet de choisir si lors des changements de son sur le CP, une commande sera transmise pour changer automatiquement les sonorités d'un autre instrument MIDI.
« Control = On/Off » permet de choisir si des changements dans les valeurs des contrôleurs (comme lorsqu'une pédale est enfoncée) seront transmis.
« System Exclusive = On/Off » permet de choisir si tous les paramètres du CP seront transmis dans un format spécial qui ne peut être compris que par un autre CP.
« Clock = On/Off » permet de choisir si les données d'horloge du CP seront transmises.
« ACC = On/Off » permet de choisir si les données générées par la fonction d'accompagnement automatique seront transmises.

Pour paramètrer le MIDI :

1) Dans le menu System menu, appuyez sur un des boutons MIDI MENU (F1, F2). Le menu MIDI apparaîtra.
2) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le paramètre, et la Molette pour modifier sa valeur.

L2 Sélectionne le canal de transmission pour la partie RIGHT (de 1 à 16).

L3 Sélectionne le canal de transmission pour la partie LEFT (de 1 à 16).

L4 Sélectionne le canal de transmission pour les données d'accords (de 1 à 16, ou OFF).

L5 Sélectionne le canal de détection d'accords (de 1 à 16, OFF, All ou ACD).

R2 Active/désactive le Local Control.

R3 Sélectionne la source d'horloge.

F1, F2 Vous conduisent au menu System.
F7 Vous conduit au menu suivant.

3) Si vous appuyez sur MORE (F7), vous accéderez au menu Trans Data, où vous pourrez régler les paramètres de la transmission MIDI. Utilisez les boutons L et R pour choisir le paramètre, et modifiez la valeur avec la Molette.

L2 *Permet de choisir si les données de notes seront transmises.*

L3 *Permet de choisir si les données de Changement de Banque et de Programme seront transmises.*

L4 *Permet de choisir si les données des Contrôleurs seront transmises.*

TRANS DATA

L1 L2 L3 L4 L5

Keyboard = ON
Program = ON
(& Bank Data)
Control = ON
(Except Bank Data)

System Exclusive = ON
Clock = OFF
(& Start/Stop)
Acc = OFF

R1 R2 R3 R4 R5

BACK

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Permet de choisir si les données du Système Exclusif seront transmises.*

R3 *Permet de choisir si l'horloge sera transmise.*

R4 *Permet de choisir si les données de l'accompagnement automatique seront transmises.*

F1 *Vous conduit au menu précédent.*

- Des détails sur les informations MIDI transmises par le CP sont donnés par le tableau d'implémentation MIDI et par le chapitre Format des données MIDI de la page 171.

ACCORDION CH

Lorsque vous commandez le CP avec un accordéon MIDI, réglez le canal de réception MIDI pour chacune des parties de l'accordéon.

Pour régler les canaux MIDI de réception :

1) **Dans le menu MIDI, vérifiez que le canal de détection des accords « Chord Detect Receive ch » soit réglé sur ACD.**
2) **Appuyez deux fois sur MORE(F7) pour passer au menu ACCORDION CH.**
3) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner une partie de l'accordéon et changer la valeur du canal MIDI avec la molette.**

L2 *Sélectionne le canal de réception pour les basses de l'accordéon. Les basses seront jouées par la partie Right2 du CP.*

L3 *Sélectionne le canal de réception pour les accords de l'accordéon. Les accords seront joués par la partie Left du CP.*

ACCORDION CH
L1
L2 Bass ch = 3 (Right2)
L3 Chord ch = 2 (Left)
L4
L5
R1
R2 Solo ch = 4 (Solo)
R3 Melody ch = 1 (Right1)
R4
R5
BACK
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

R2 *Sélectionne le canal de réception pour la partie Mélodie Solo de l'accordéon. Les notes Solo de la mélodie seront jouées par la partie Solo du CP.*

R3 *Sélectionne le canal de réception pour la partie Mélodie de l'accordéon. Les notes de la mélodie seront jouées par la partie Right1 du CP.*

F1 *Vous conduit au menu précédent.*

Solo Settings

Ce menu permet de configurer les paramètres spécifiques à la partie Solo.

Comme la partie Solo vous permet de jouer une seule note à la fois, vous pouvez avoir besoin de sélectionner la note prioritairement jouée lorsque plusieurs touches sont enfoncées en même temps. Trois options sont possibles.

Top Note La note la plus haute de toutes celles qui sont jouée sera la seule à être entendue.

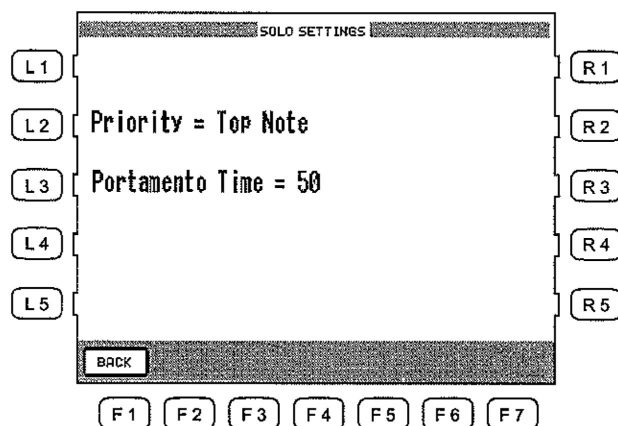
Last Note La dernière touche enfoncée produit le son. Lorsque la dernière touche est relâchée, le CP retrouve l'avant-dernière touche et la fait jouer.

No Retrigger La dernière touche enfoncée produit le son, mais lorsqu'elle est relâchée, le CP ne recherche pas l'avant-dernière touche.

Vous pouvez régler la durée du Portamento **(Portamento Time)** qui détermine le temps que met le son pour glisser de la hauteur d'une note à la suivante.

L2 Sélectionne la note prioritaire.

L3 Règle la durée du Portamento.



F1 Vous conduit au menu précédent.

- Vous pouvez aussi appeler ce menu en maintenant le bouton PORTAMENTO enfoncé quelques secondes.

Initialisation des données

Il peut arriver que vous découvriez que vous avez fait des changements par inadvertance et que vous ne sachiez pas comment rétablir les choses. Il est aussi possible que vous ayez modifié tant de paramètres, qu'il serait fastidieux de tous les rétablir avec la molette à leur valeur initiale. Ne désespérez pas ! Vous pouvez redonner instantanément à tous les paramètres leur valeur d'usine en appuyant simplement sur un bouton.

Gardez à l'esprit, cependant, que l'effacement de toutes les modifications des réglages supprime également les bonnes modifications que vous aimeriez conserver. Vous devez donc être prudent lorsque vous initialisez les données, et nous vous recommandons de sauvegarder tout travail de valeur sur une disquette avant l'initialisation.

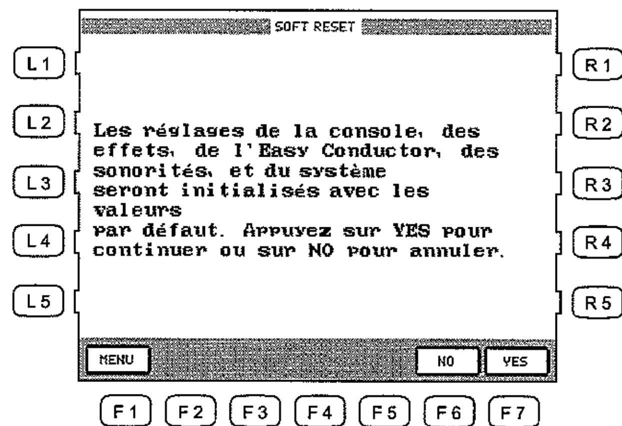
Il existe deux types d'initialisation :

Soft Reset Tous les réglages de la console, les Effets, l'Easy Conductor, les paramètres des sonorités Preset et les paramètres System seront initialisés.
Les données utilisateur telles que les Styles User, les Registrations, les User Conductor, les Sonorités User, les Temperaments User NE seront PAS effacées par l'initialisation Soft Reset.

Hard Reset Cette initialisation efface toutes les données, y compris les données utilisateur, et les restaure avec les valeurs initiales d'usine.

Pour effectuer une initialisation Soft Reset:

1) **Appuyez sur SOFT RESET (F6, F7) dans le menu System. Vous serez conduit au menu Soft Reset, où sera affiché un message d'avertissement.**
2) **Appuyez sur YES (F7) pour initialiser, ou sur CANCEL (F6) pour annuler.**



F1 *Vous conduit au menu System sans initialiser les données.*
F6 *Annule l'initialisation.*
F7 *Initialise les données.*

Pour effectuer une initialisation Hard Reset :

Eteignez le Concert Performer. Maintenez le bouton RESET de la zone CONDUCTOR enfoncé et allumez le CP pendant que le bouton RESET reste enfoncé. L'initialisation est immédiate et vous n'aurez aucun message d'avertissement.

Utilisation de la disquette

Le Concert Performer est équipé d'un lecteur de disquette 3.5" qui peut lire et écrire des disquettes double densité (720Kb) ou haute densité (1.4Mb). Ce sont exactement les mêmes disquettes qui sont utilisées dans les ordinateurs domestiques. L'avantage d'utiliser ces disquettes comme support de stockage réside dans le fait qu'elles peuvent emmagasiner beaucoup plus de données que les anciennes cartes ou cartouches, qu'elles sont vraiment si bon marché et si faciles à trouver que vous pouvez facilement et rapidement vous monter une librairie de données pour Concert Performer que vous pourrez partager avec d'autres utilisateurs de CP.

De nombreuses sociétés sont spécialisées exclusivement dans la création de fichiers MIDI de morceaux de variétés ou traditionnels qui sont revendus sous forme de disquettes. En fait, de nos jours, la plupart des morceaux quelque peu connus ont été écrits sous forme de fichier MIDI par quelqu'un ! Pour des instructions sur l'utilisation de ces disquettes de morceaux sur votre CP, reportez-vous au chapitre « Faire jouer les morceaux d'une disquette » à la page 106.

Le CP est livré avec une disquette qui contient un programme spécial appelé Style Converter. Ce programme vous permettra de convertir des Styles qui ont été conçus pour des machines d'autres fabricants, et de les utiliser comme s'ils avaient été conçus pour le CP. Pour des informations complémentaires, lisez les instructions séparées qui sont fournies avec la disquette Style Converter.

Le CP est aussi livré avec une disquette d'aide, qui, lorsqu'elle est chargée affiche des explications sur les nombreuses possibilités et fonctions du CP sous forme d'un texte sur l'écran LCD. Voir « Obtenir de l'aide » à la page 152.

Menu Disk



C'est à partir de ce menu que vous pourrez utiliser les différentes fonctions de la disquette. Six fonctions sont disponibles depuis ce menu, dont une est un accès au Convertisseur de Style.

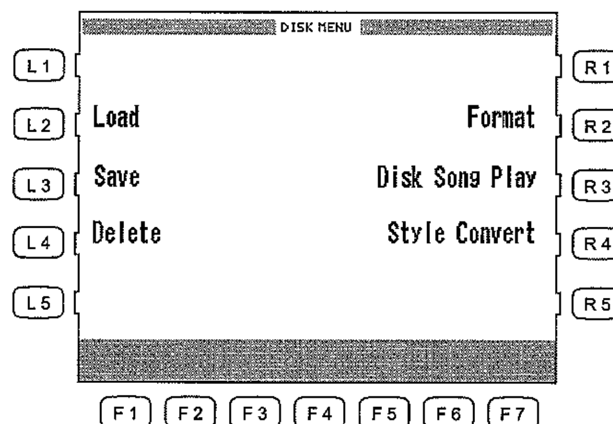
Pour travailler avec une disquette :

1) **Appuyez sur le bouton DISK. Le menu Disk sera affiché.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner la fonction à laquelle vous désirez accéder.**

L2 *Charge des données d'une disquette.*

L3 *Sauvegarde des données sur une disquette.*

L4 *Efface des données d'une disquette.*



R2 *Formate une disquette.*

R3 *Joue un morceau de la disquette (Voir 106).*

R4 *Convertit des données de Style d'autres fabricants pour les utiliser sur le CP (voir page 89).*

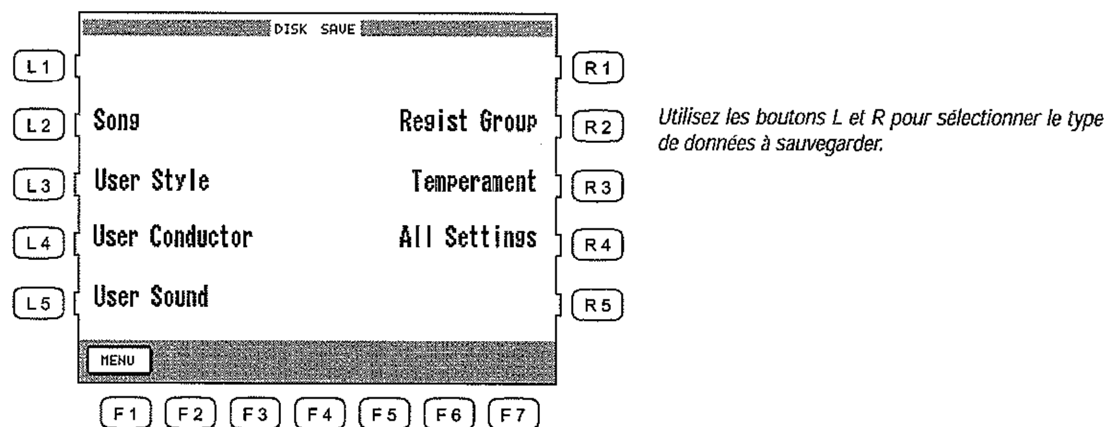
Sauvegarde de données sur une disquette

Cette fonction importante vous permet de sauvegarder vos données personnalisées, sur une disquette, pour que vous puissiez les récupérer plus tard. Vous pouvez sauvegarder les données suivantes :

Song	Données du morceau actuellement dans l'Enregistreur. Vous pouvez les sauvegarder dans le format propre (interne)du CP , dans le format Standard MIDI File (SMF) ou dans le format Stylist (interne avec présélection).
Style	Un Style User, ou les 20 Styles User en même temps.
User Conductor	Un User Conductor ou les 40 User Conductor en même temps.
User Sound	Une sonorité User ou les 20 sonorités User en même temps.
Registration	Un Groupe Registrations, contenant 8 Registrations, ou les 10 Groupes de Registrations en même temps.
Temperament	Un réglage de Temperament User.
All Settings	Toutes les données des 6 catégories ci-dessus, en même temps, dans un seul fichier.

Pour sauvegarder vos données :

1) **Dans le menu Disk, sélectionnez SAVE (L3). Le menu Disk Save apparaîtra.**
2) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type de données à sauvegarder. Le sous-menu correspondant aux type de données choisi sera affiché.**



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type de données à sauvegarder.

F1 Vous conduit au menu précédent.

3) **Utilisez le bouton L approprié, les boutons CURSOR (F2, F3) et CHARACTER (F4, F5) pour donner un nom au fichier de données.**
   Lorsque vous sauvegardez un morceau, utilisez le bouton L3 et la Molette pour choisir si le fichier des données du morceau sera au format propre (INTERNAL) du CP, au format Standard MIDI File (SMF), ou au format Stylist.

- Les données sauvegardées dans le format Stylist ne pourront être rappelées que dans le mode Song Stylist.
- Lorsque vous sélectionnez le format SMF, les données de la piste Style seront automatiquement collées sur les pistes 9 à 16. Si des données existent déjà sur les pistes 9 à 16, elles seront effacées.

4) **Vérifiez qu'une disquette formatée est insérée dans le lecteur. Appuyez ensuite sur le bouton SAVE (F6, F7) pour sauvegarder les données sélectionnées sur la disquette.**

Exemple : Sauvegarde d'un Style

DISK SAVE (STYLE)

No. 01 My Bossa Nova

Name = Bossa Nova

BACK | ◂ CURSOR ▸ | ◂ CHARACTER ▸ | SAVE

L1 L2 L3 L4 L5 R1 R2 R3 R4 R5 F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7

L3 *Sélectionne le fichier à sauvegarder, ou si tous les fichiers doivent être sauvegardés en un seul fichier (All).*
L4 *Permet de donner un nom au fichier de données.*

F1 *Vous conduit au menu précédent.*
F2, F3 *Déplacent le curseur parmi les caractères du nom.*
F4, F5 *Choisissent un caractère pour le nom.*
F6, F7 *Sauvegardent le fichier de données sur la disquette.*

Exemple : Sauvegarde d'un Morceau :

DISK SAVE (SONG)

Name = MySong

Format = Internal

L1 L2 L3 L4 R1 R2 R3 R4

L2 *Donne un nom au fichier de données.*

L3 *Sélectionne le format dans lequel doivent être sauvegardées les données.*

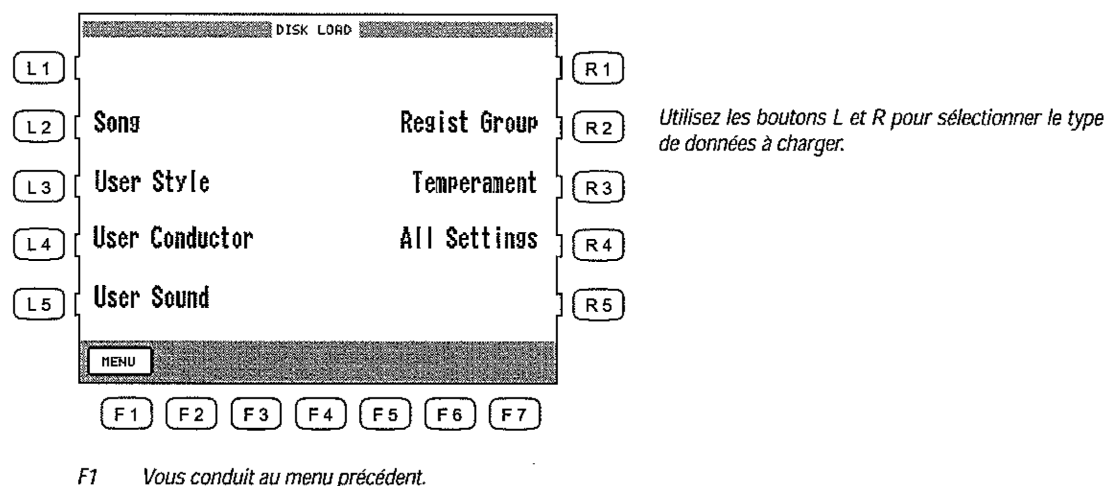
Chargement de données d'une disquette

Cette fonction permet de récupérer des données enregistrées sur une disquette.

Song	Un morceau peut être chargé dans l'Enregistreur.
Style	Jusqu'à 20 Styles d'une disquette peuvent être chargés dans le CP. Ce nombre varie en fonction de la taille des fichiers de données des Styles.
User Conductor	Jusqu'à 40 User Conductor d'une disquette peuvent être chargés dans le CP.
User Sound	Jusqu'à 20 sonorités User d'une disquette peuvent être chargées dans le CP.
Registration	Un groupe de 8 Registrations d'une disquette peut être chargé dans le CP.
Temperament	Un Tempérament User d'une disquette peut être chargé dans le CP.
All Settings	Le fichier de toutes les données (All) du CP peut être chargé dans le CP, s'il existe sur la disquette.

Pour charger des données d'une disquette dans le CP :

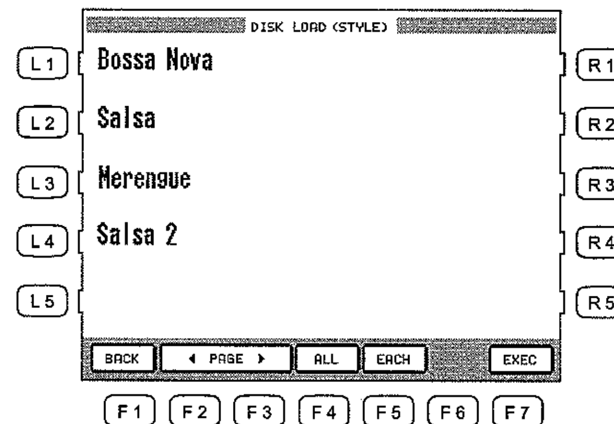
1) Dans le menu Disk, appuyez sur LOAD (L2). Le menu Disk Load apparaîtra.
2) Insérez votre disquette dans le lecteur.
3) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type de données à charger. Un sous-menu qui vous donne la liste des fichiers de ce type disponibles, apparaîtra alors.



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type de données à charger.

F1 Vous conduit au menu précédent.

4) Si vous désirez charger un ou des Styles User, un ou des User Conductor, une ou des sonorités User ou des données de Registration ; décidez si vous désirez charger des fichiers qui ont été sauvegardés individuellement ou si vous préférez que le CP charge tous les fichiers sauvegardés en un seul fichier (All). Appuyez sur ALL (F4) pour charger les données qui ont été sauvegardées en un seul fichier. Appuyez sur EACH (F5) si les fichiers de données ont été sauvegardés individuellement.
5) Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les données à charger. Utilisez les boutons PAGE (F1, F2) pour afficher d'autres pages de la liste des données disponibles.
6) Appuyez sur le bouton EXEC (F7) pour continuer. L'afficheur indiquera la destination où les données seront chargées.



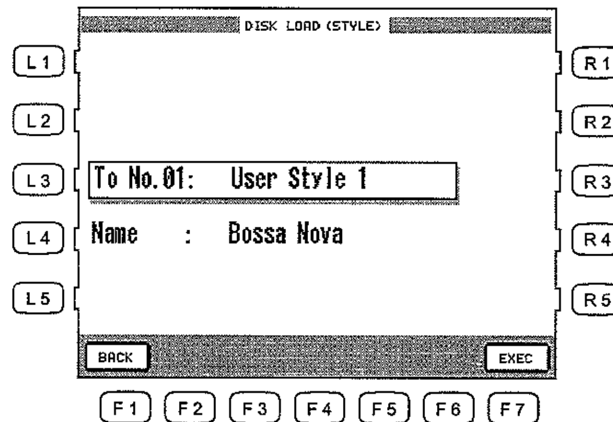
Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les données à charger.

F1 Vous conduit au menu précédent.
F2, F3 Affichent d'autres sélections.
F4 Sélectionne le fichier de type « All » si c'est ainsi qu'ont été sauvegardées les données.
F5 Affiche les fichiers de données qui ont été sauvegardés individuellement.
F7 Passe à la page d'écran suivante.

7) Lors du chargement d'un fichier individuel, utilisez le bouton L3 et la Molette pour choisir la destination.

8) Appuyez ensuite sur le bouton EXEC pour charger les données sélectionnées dans le CP. Appuyez sur BACK (F1) pour annuler le chargement.

L3 Sélectionne la destination où sera chargé individuellement un Style, un Conductor, une Sonorité ou une Registration.



F1 Vous conduit au menu précédent.
F7 Charge les données.

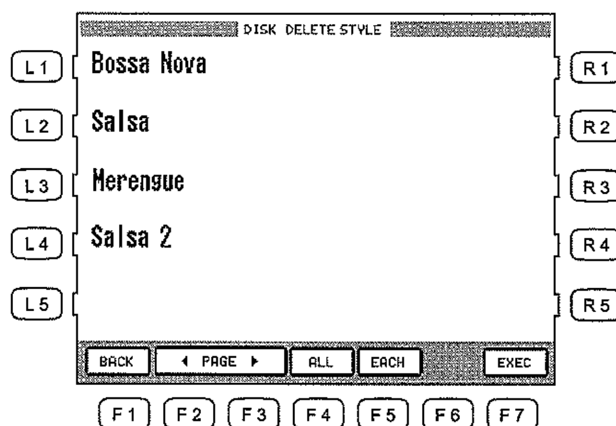
Effacement de données d'une disquette

Cette fonction vous permettra d'effacer les données inutiles d'une disquette.

Vous pouvez effacer un Morceau, un Style User, un User Conductor, une Sonorité User, des Registrations, un Temperament User ou un fichier de type ALL.

Pour effacer des données d'une disquette :

1) **Dans le menu Disk appuyez sur DELETE (L4). Le menu Disk Delete sera affiché.**
2) **Insérez la disquette dans le lecteur.**
3) **Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le type de données à effacer. Un sous-menu avec la liste des fichiers s'affichera.**
4) **Lorsque vous effacez un ou des Styles User, un ou des User conductor, une ou des Sonorités User ou des Registrations, choisissez si vous allez effacer des fichiers de données individuels en appuyant sur EACH (F5) ou un fichier « All » de toutes les données du CP en appuyant sur ALL (F4).**
5) **Appuyez sur EXEC (F7) pour effacer les données sélectionnées de la disquette, ou appuyez sur BACK (F1) pour annuler la procédure d'effacement et revenir au menu précédent.**



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner les données.

F1 Vous conduit au menu précédent.
F2, F3 Affichent d'autres sélections.
F4 Affiche le fichier « All » s'il existe.
F5 Affiche les fichiers individuels.
F7 Passe à la page d'écran suivante.

Formatage d'une disquette

Avant qu'une disquette ne puisse être utilisée pour sauvegarder des données pour la première fois, elle doit être formatée. Cela signifie simplement que la disquette doit être « préparée » à recevoir des données.

Le Concert Performer peut lire et écrire des disquettes formatées MS-DOS. Les disquettes peuvent avoir déjà été formatées MS-DOS pour un autre usage (ordinateur PC, par exemple). Si ce n'est pas le cas, le CP peut les formater lui-même. On rencontre deux types de disquettes 3.5" sur le marché : les 2DD qui peuvent contenir 720Kb de données, et les 2HD qui peuvent contenir 1.44Mb de données. Ces deux modèles peuvent être utilisés exactement de la même manière sur le Concert Performer.

- Une disquette peut être « reformatée » à tout moment. Gardez à l'esprit que chaque fois que vous formaterez une disquette,**toutes les données de la disquette seront effacées**Le « reformatage » est une bonne façon de complètement effacer une disquette qui a été utilisée précédemment sur un ordinateur parce qu'elle peut contenir toutes sortes de données sans rapport avec le CP, mais qui utilisent de la place sur la disquette.

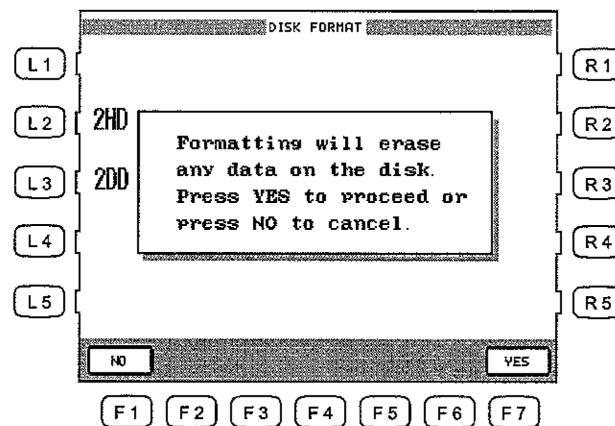
Pour formater une disquette :

1) **Dans le menu Disk, appuyez sur FORMAT (R2). Le menu Disk Format s'affichera.**
2) **Insérez la disquette dans le lecteur.**
3) **Utilisez le bouton L2 ou le bouton L3 pour sélectionner la capacité (2HD or 2DD) de la disquette que vous voulez formater.**
4) **Appuyez sur EXEC (F7) pour continuer. Un message vous demande de confirmer.**
5) **Appuyez une nouvelle fois sur YES (F7) pour démarrer le formatage, ou sur NO (F1) pour annuler le formatage et revenir au menu précédent.**

- Le formatage d'une disquette dure environ une minute. Lorsqu'il est terminé, l'afficheur repassera automatiquement au menu Disk.

L2 *Sélectionne le formatage d'une disquette 2HD.*

L3 *Sélectionne le formatage d'une disquette 2DD.*



F1 *Annule le formatage et vous conduit au menu Disk.*
F7 *Démarre le formatage de la disquette.*

Obtenir de l'aide : Utilisation de Help et Demo

La première fois que vous vous trouvez devant le Concert Performer, vous pouvez vous sentir submergé par la profusion de fonctions et d'options qui sont offertes. Cependant, si vous conservez cette notice d'utilisation à portée de main vous pourrez apprendre à utiliser les différentes fonctions lorsque vous en aurez besoin, et à votre propre rythme. Il n'y a rien de mal à n'utiliser que quelques fonctions de base et à en profiter au maximum. Après tout, le Concert Performer est un instrument de musique, et sa vocation première est de vous fournir les outils qui vous permettront de vous exprimer musicalement.

A certains moments vous pouvez avoir besoin d'une explication sur un bouton ou une fonction alors que la notice n'est pas à votre disposition immédiate. Heureusement des aides sont prévues pour vous tendre la main.

La fonction Demo joue une sélection de morceaux internes qui démontrent le véritable potentiel musical du Concert Performer. Ces morceaux ont été composés par certains des plus grands noms de la scène musicale et ne manqueront pas de vous impressionner et de vous inspirer.

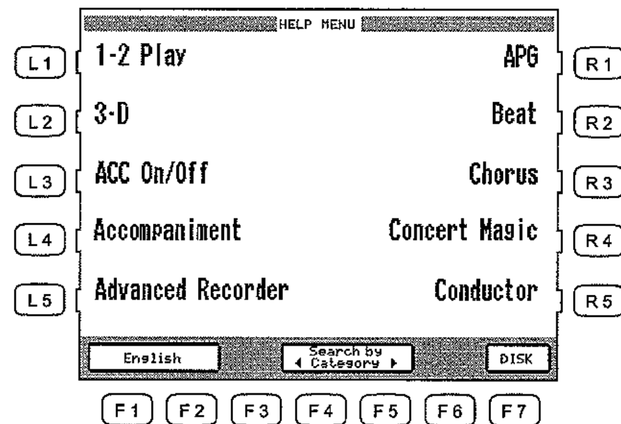
Utilisation de l'aide



Pour accéder à l'aide, entrez simplement dans le menu Help et choisissez un sujet sur lequel vous aimeriez en savoir plus.
L'aide est disponible à tout moment, sauf lorsque le CP est occupé à enregistrer votre interprétation ou a échanger des données avec la disquette.

Pour utilisez l'aide :

1) **Appuyez sur le bouton HELP pour obtenir le menu Help.**
2) **Recherchez le sujet désiré dans la liste à l'aide des boutons SEARCH (F4, F5).**
3) **Utilisez le bouton L ou R approprié pour sélectionner le sujet. Le texte sur le sujet choisi sera affiché.**
4) **Pour quitter l'aide, appuyez simplement sur EXIT.**



Utilisez les boutons L et R pour sélectionner le sujet qui vous intéresse.

F1, F2 Sélectionnent la langue(Français, English...)
F4, F5 Affichent des autres sujets de l'aide.
F7 Affiche les sujets de la Disquette de la Notice d'Utilisation.

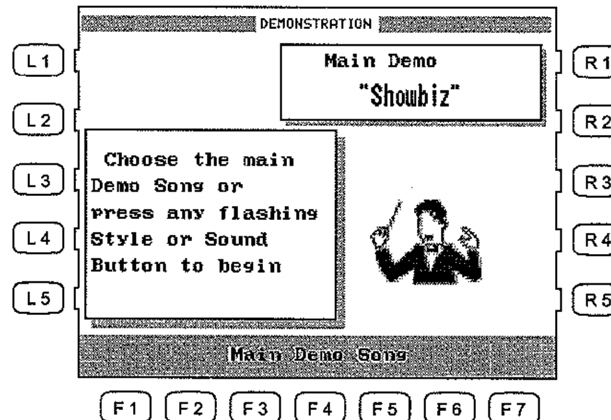
Utilisation des démonstrations

Trois types de démonstrations sont programmés dans le piano CP.

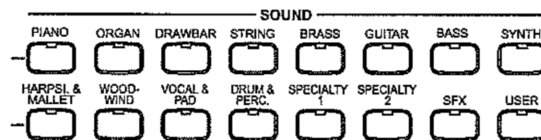
Morceau de Démo	Une exécution passionnante et distrayante qui met en valeur le potentiel musical du CP dans sa globalité.
Démo des Sonorités	Quinze extraits, un par catégorie de Sonorité, qui montrent comment les sonorités d'instruments peuvent être utilisées.
Démo des Styles	Quatorze extraits, un par catégorie de Style, qui démontrent comment les Styles peuvent être utilisés.

Pour écouter une Démo :

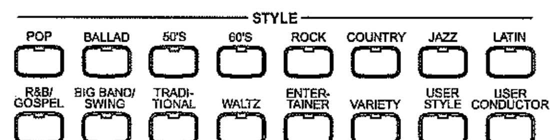
1) **Appuyez sur le bouton DEMO. Le menu Démonstration sera affiché.**
2) **Sélectionnez votre morceau de Démo en :**
   utilisant un des boutons Main Demo Song (F1 à F7) pour sélectionner le Morceau de Démo,
   ou en utilisant un des boutons de sélection SOUND pour sélectionner une Démo des Sonorités,
   ou en utilisant un des boutons de sélection des Styles pour sélectionner une Démo des Styles.
3) **Pour arrêter la Démo, appuyez sur le bouton PLAY/STOP. Pour quitter le menu Démo, appuyez une nouvelle fois sur le bouton DEMO ou sur EXIT.**



F1 à F7 Sélectionnent le Morceau de Démo.



Les boutons de sélection SOUND sont utilisés pour sélectionner la Démo des Sonorités de cette catégorie.



Les boutons de sélection STYLE sont utilisés pour sélectionner la Démo des Styles de cette catégorie.

- Si aucun morceau n'est sélectionné après que le bouton DEMO n'ait été appuyé, le CP commencera automatiquement à jouer le Morceau de Démo.
- Lorsqu'un morceau de Démo se termine, un autre morceau du même type sera aléatoirement choisi dans une autre catégorie, et jouera à son tour.

Liste des Sonorités présélectionnées

Catégorie / Sonorité	Variation de la Sonorité
PIANO	
Concert Grand	Mellow Grand
Studio Grand	Rock Grand
Modern Piano	Honky Tonk
Electric Grand	Electric Grand 2
Piano Octaves	Piano Octaves 2
Classic EP	Classic EP 2
Modern EP	Classic EP 3
Modern EP 2	Modern EP 3
60's EP	EP Legend
Tremolo EP	EP Phase
ORGAN	
Full Pipes	Reeds
Small Ensemble	Baroque Mix
8' Celeste	8' Diapason
Church Organ	Church Organ 3
Church Organ 2	Puff Organ
Electronic Organ	Electronic Organ 2
Rock Organ	60's Organ
Mixer	Reed Organ
Theater Organ	Theater Organ 3
Theater Organ 2	Theater Organ 4
DRAWBAR	
Be 3	Be More
Jazzer	Be Nice
Hi-Lo	Odd Man
Full Organ	Screamin'
Mellow	Hollow
Drawbar	Drawbar 2
Percussive Organ	Percussive Organ 3
Percussive Organ 2	Drawbar 3
4' Percussion	Soft Solo
2 2/3' Percussion	Key Click

Catégorie / Sonorité	Variation de la Sonorité
STRINGS	
Beautiful Strings	String Quartet
String Ensemble	Strings and Brass
String Ensemble 2	Warm Strings
Synth Strings	Synth Strings 3
Synth Strings 2	60's Strings
Violin	Slow Violin
Viola	Tremolo Strings
Cello	Pizzicato Strings
Contrabass	Orchestra Hit
Harp	
BRASS	
Solo Trumpet	Flugel Horn
Muted Trumpet	Muted Trumpet 2
Cup Mute Trumpet	Cup Mute Trombone
Trumpet	Bright Trombone
Trombone	Trombone 2
French Horns	Warm French Horn
Tuba	Jump Brass
Brass Section	Brass Section 2
Synth Brass	Synth Brass 3
Synth Brass 2	Synth Brass 4
GUITAR	
Nylon Acoustic	Nylon Acoustic 3
Nylon Acoustic 2	Steel String 2
Steel String	12 String
Electric Guitar	Electric Guitar 2
Jazz Guitar	Electric Guitar 3
Pedal Steel	Hawaiian Guitar
Country Lead	Rhythm Guitar
Muted Electric	Ukulele
Overdrive	Cutting Guitar
Distortion	Guitar Harmonics

Catégorie / Sonorité	Variation de la Sonorité
BASS	
Acoustic Bass	Acoustic Bass 2
Electric Bass	Finger Slap Bass
Finger Bass	Warm Synth Bass
Pick Bass	Clavi Bass
Fretless Bass	Hammer Bass
Ac Bass & Ride	El Bass & Ride
Slap Bass	Slap Bass 2
Synth Bass	Synth Bass 3
Synth Bass 2	Synth Bass 4
Attack Bass	Rubber Bass
SYNTH	
Classic Synth	Classic Synth 3
Classic Synth 2	Fifths
Square	Square 2
Sine	Sequenced Analog
Chiff	Charang
Bass & Lead	Lead
Wire Lead	Soft Wire Lead
Crystal	Echo Bell
Synth Rain	Calliope
Analog Brass	Analog Brass 2
HARPSI & MALLET	
Harpsichord	Harpsichord Octave
Clavi	Synth Clavi
Celesta	Glockenspiel
Handbells	Carillon
Church Bell	Tubular Bell
Steel Drums	Rolling Steel Drums
Vibraphone	Rolling Vibes
Marimba	Rolling Marimba
Xylophone	Synth Mallet
Music Box	

Catégorie Sonorité	Variation de la Sonorité
WOODWIND	
Alto Sax	Soft Alto Sax
Tenor Sax	Soft Tenor Sax
Baritone Sax	Breathy Tenor Sax
Soprano Sax	Sax Section
Big Band Winds	Piccolo
Flute	Jazz Flute
Clarinet	Jazz Clarinet
Pan Flute	Recorder
Oboe	English Horn
Orchestral Winds	Bassoon
VOCAL & PAD	
Choir Aahs	Choir Aahs 2
Voice Oohs	Humming
Itopia	Choir
Warm Pad	Sine Pad
Brightness	Halo
Atmosphere	Synth Vocal
New Age	Bowed
Sweep	Metallic
Polysynth	Soundtrack
Voice	Analog Voice
DRUM & PERC.	
Standard Kit	Timpani
Jazz Kit	Rolling Timpani
Brush Kit	Taiko Drums
Room Kit	Melodic Toms
Power Kit	Concert Bass Drum
808 Kit	Woodblock
Dance Kit	Agogo
Electric Kit	Tinkle Bell
Orchestral Kit	Castanets
Standard Kit 2	Reverse Cymbal

Catégorie Sonorité	Variation de la Sonorité
SPECIALTY 1	
Strumming Ac Gtr	Strumming El Gtr
Strumming Ac Gtr 2	Picking El Gtr
Picking Ac Gtr	Pick/Strum Gtr
Picking Ac Gtr 2	Pick/Strum Gtr 2
Mandolin	Strumming Mandolin
Banjo	Strumming Banjo
Picking Banjo	Blues Harmonica
Harmonica	Wah Harmonica
Fiddle	Dulcimer
SPECIALTY 2	
Accordion	Tango Accordion
French Accordion	Accordion 2
French Accordion 2	Kalimba
Ocarina	Whistle
Shakuhachi	Shamisen
Sitar	Shanai
Blown Bottle	Koto
6th Hit	Bagpipe
Bass Hit Plus	Dist. w/ Feedback
Euro Hit	Dist. Rhythm Gtr
SFX	
SFX Kit	Cymbal & Bass Drum
Applause	Helicopter
Rain	Gunshot
Thunder	Explosion
Wind	Goblins
Seashore	Echoes
Bird Tweet	Sci-fi
Laughing	Guitar Fret Noise
Screaming	Breath Noise
Telephone	

Liste des Styles

POP
- Pop Funk
- 80's Dance
- 80's Dance 2
- 80's Disco
- 70's Pop
- 70's Pop 2
- Soft Pop
- Soft Pop 2

BALLAD
- Modern Ballad
- Modern Ballad 2
- Modern Ballad 3
- Pop Ballad
- Pop Ballad 2
- Folk/Rock Ballad
- R&B Ballad
- R&B Ballad 2
- Rock Ballad
- 60's Ballad

50'S
- 50's Rock
- 50's Rock 2
- 50's Rock 3
- 50's Rockabilly
- 50's Ballad
- 50's Ballad 2
- 50's Rhumba
- 50's Folk
- 50's Orch.Ballad

60'S
- 60's Rock
- 60's Rock 2
- 60's Rock 3
- 60's Pop
- 60's Pop 2
- 60's Folk Rock
- 60's Surf Rock
- 60's R&B
- 60's R&B 2

ROCK
- Rock Shuffle
- Classic R&R
- Classic Rock
- Slow Rock
- Pop/Rock
- Country Rock
- Folk Rock
- 80's Rock
- British Soul
- Rock Legend

COUNTRY
- Country Shuffle
- Bluegrass
- Boot Scootin'
- Train Beat
- Country Ballad
- Country Stomp
- Redneck
- Dixie

JAZZ
- Jazz Pop
- Jazz Pop 2
- Modern Jazz
- Modern Jazz 2
- Jazz R&B
- Jazz R&B 2
- Latin Jazz
- Latin Jazz 2
- Funk Fusion
- Funk Fusion 2

LATIN
- Bossa Nova
- Bossa Nova 2
- Salsa
- Salsa 2
- Samba
- Mambo
- Modern Latin
- Beguine
- Reggae
- Calypso

R& B/GOSPEL
- Blues
- Blues 2
- Blues 3
- R&B
- R&B 2
- R&B 3
- Gospel Ballad
- Gospel Shuffle

BIG BAND/SWING
- Fast Big Band
- Fast Big Band 2
- Medium Big Band
- Slow Big Band
- Easy Swing
- Medium Swing
- Slow Swing
- Slow Swing 2

TRADITIONAL
- Cha Cha
- Cha Cha 2
- Rhumba
- Rhumba 2
- Jive
- Foxtrot
- Foxtrot 2
- Quick Step
- Paso Double
- Tango

WALTZ
- Jazz Waltz
- Jazz Waltz 2
- Trad Waltz
- Modern Waltz
- Classic
- English Walz
- Vienna Waltz
- French Waltz

ENTERTAINER
- Table for Two
- Country Piano
- Toons
- Ragtime
- Boogie
- Pops Piano
- Hawaiian
- Schlager
- Schlager 2
- Schlager 3

VARIETY
- Polonaise
- Alps March
- Polka
- Baverian
- Alps Pop
- Palma Pop
- Sun Dance
- Euro Rap
- Euro Dance
- Pop Techno

Liste des Morceaux Stylist

7 Faesser Wein
7 Tage

A

A Banda
A Summer Place
A Whole New World
Achi
Achy Breaky Heart
Ain't Misbehavin'
Ain't No Woman
Ain't Too Proud
All I Wanna Do
All Of Me
All Shook Up
Alle Jahre Wieder
Aloha Oe
Alte Kameraden
Always A Woman
Always On My Mind (Ballad)
Always On My Mind (Country)
Amazing Grace
American Pie
Amorada
And I Love Her So
Annie's Song
Anniversary Waltz
Anything Goes
Arividerci Roma
As Time Goes By
At The Hop
Aus Boehmen Kommt
Autumn Leaves
Ave Maria No Morro

B

Bamboleo
Barbados
Beautiful Life
Beauty & The Beast
Begin The Beguine
Benny And The Jets
Best Of My Love
Bill Bailey
Billie Jean
Blue Bayou
Blue Bosa
Blue Moon
Blue Suede Shoes
Blue Velvet
Blueberry Hill
Body And Soul
Boogie Bugle Boy
Boot Scootin'
Boy From NY City
Brasil
Bridge Over Water
Brown Eyed Girl
Brown Eyes Blue
Bye Bye Love

C

California Dreamin
Can You Feel Love
Can't Get Started
Can't Hurry Love
Can't Stop Loving
Canadian Sunset
Candle In The Wind
Capri Fisher
Careless Whisper
Chain Of Fools
Chances Are
Change The World
Chanson D'amour
Chantilly Lace
Chatt. Choo Choo
Cherish
Chiao Bambina
Chicago
Christmas Song
☞ The Christmas Song
Close To You
Colors Of The Wind
Come Prima
Copacabana
Corcovado
Could It Be I'm
Country Roads
Crazy Little Thing
Crusin'
Cry For Argentina

D

Dance To The Music
Dancin' In Street
Days Of Wine Roses
Deep Purple
Deja Vu
Der Sommerwind
Desafinado
Desparado
Didn't We Almost
Dock Of The Bay
Don't Be Cruel
Don't Cry For Me
Don't Get Around
Don't Let the Sun
Du Bist Ein Wunder
Du Ich Lieb Dich

E

Earth Angel
Ebony & Ivory
El Cumparsita
Elvira
End Of The Road
Er Gehoert Zu Mir
Every Breath You
Everything I Do
Eviva Espana
Eyes Of Love

F

Falling In Love
Fascination
Feelings
Feels So Right
Fields Of Gold
Fire & Rain
Fly To The Moon
For Your Eyes Only
Free Ride
Freeway Of Love
Friends Are for
Friends Low Places
Friends See Me Now
From A Distance
Frosty The Snowman
Fun, Fun, Fun

G

Gambler, The
Georgia On My Mind
Get Down Tonight
Gimme Some Lovin'
Gimmi Mambo
Girl From Ipanema
Glory Of Love, the
Great Balls O Fire
Greatest Love
☞ The Greatest Love
Green Onions
Guitars, Cadillacs

H

Halejujah
Handy Man

(continue)

Liste des Morceaux Stylist

H

Happy Birthday
Hard Days Night
Have I Told You ..
Hawaiian Wedding
Heart Will Go On
Heat Is On
Heaven
Hello Dolly
Help
Herz Aus Schoko
Herz, Schmerz,...
Hey Jude
Honesty
Honky Tonk Man
Honky Tonk Woman
Hound Dog
How Am I Supposed
How Insensitive
Hurts So Good
Hustle
☞ *The Hustle*

I

I Am What I Am
I Fall To Pieces
I Get Around
I Got A Name
I Just Called To
I Left Heart In SF
I Only Have Eyes
I Saw Mommy Kiss
I Will Always Love
I Will Survive
I Write The Songs
Ibiza
I'll Be Home Xmas
I'm A Believer
Imagine
In The Mood
Isn't It Romantic
Isn't She Lovely
It Had To Be You
It's A Small World
It's My Party
It's Now Or Never
It's Too Late

J

Jailhouse Rock
Jambalaya
Jingle Bell Rock
Jingle Bells
Johnny B. Goode
Jump
Just As I Am
Just My Imagine...
Just Once
Just the Two of Us
Just Way You Are

K

Kansas City
Killing Me Softly
Klarinettenmuckel
Kufsteiner

L

La Bamba
La Paloma
Last Dance
Last Waltz
Layla
Leaving Jet Plane
Let It Be
Let's Stay Togethr
Lets Get It on
Lichtenstein Polka
Light My Fire
Locomotion
Long Winding Road
Look Of Love
Lose My Faith
Lotusbluete
Love Boat
☞ *The Love Boat*
Love First Degree
Love Is In The Air
Love Me Tender
Love's Theme
Loves Me... Rock
Lovin' Feeling

M

Macho Man
Mack The Knife
Madmoirselle
Malleika
Maniac
Margaritaville
Marina
Martilda
Mary Lou
Memory
Merry Little Xmas
Midnight Hour
Misty
Monday Monday
Moon River
Morning Dance
Mr. Bojangles
Mrs. Robinson
Music Box Dancer
My Cherie Amore
My Funny Valentine
My Way
My Wild Irish Rose

N

Nadia's Theme
New Kid In Town
New York, New York
Night And Day
Night Fever
No Tango Dinero
No Woman, No Cry

O

Oh, No, No
Old Time R & R
Ole Quapa
On The Road Again
One (Chorus Line)
One Moment In Time
One Note Samba
Only You
Over The Rainbow

P

Paloma Blanca
Peaceful Easy Feel
Peanuts' Theme
Pepito
Physical
Piano Man
Pink Panther
☞ *The Pink Panther*
Polonaise Blank.
Pretty Woman
Proud Mary
Puff Magic Dream

Q

Quando Caliente
Quando, Quando
Que Sera
Que Sera, Sera

R

Red River Rock
Red Roses
Reeperbahn
Rescue Me
Respect
Rhinestone Cowboy
Rock Around Clock
Rock This Town
Rocket Man
Rockin' Xmas Tree
Rocky Mtn High
Rose
☞ *The Rose*

S

Saints Go Marching
San Francisco
Sascha
Satisfaction
Save Best for Last
Schiwago
Schoene Maid
Schuerzenjaeger
Schuerzenliesel
Sempre, Sempre
September
Shadow Your Smile
Shake Your Booty
She Loves You
Silent Night
Singing In Rain
Smooth Operator
Snow Waltz
So That's New
Some Broken Hearts
Some Day My Prince
Something
Something To Talk
Song Sung Blue
Soul Man
Sound Of Music
Spanish Eyes
Spanish Gipsy
St. Elmo's Fire
St. Thomas
Stand By Me
Stand By Your Man
Stayin' Alive
Stompin' Savoy
Stormy Weather
Strangers Night
String Of Pearls
Summer Samba
Summertime
Summertime Blues
Sunny
Sunny Gets Blue
Sunshine Of Life
Surfin USA
Sweet Home Alabama

T

Take It Easy
Take The A Train
Takin' Care of
Tanze Mit Mir
Tea For Two
Tears In Heaven
Tempted
Tequila
Tequila Sunrise
Thanks For Memory
That'll Be The Day
That's Amore
The Christmas Song
The Greatest Love
The Hustle
The Love Boat
The Pink Panther
The Rose
The Twist
☞ *Twist, The*
The Vain
The Way We Were
Then Came You
Think
This Masquerade
Three Times A Lady
Tico, Tico
Time In A Bottle
Tiny Bubbles
Tirolerhut
To All The Girls
Top Of The World
Trompetenecho
True Love
Tutti Frutti
Twis Again
Twist & Shout
Twist, The

U

Un Homme+Un Femme
Unchained Melody
Under Boardwalk
Unforgettable
Up Where We Belong

V

Vain
☞ *The Vain*
Ventura Highway
Verlieben Verloren

W

Wake Little Susie
Walk On By
Watch What Happens
Wave
Way We Were
☞ *The Way We Were*
We Are The World
We're In This Love
We've Got Tonight
We've Only Begun
What A Feeling
What A Friend
What Is Love
When A Man Loves A
When Can I See You
When I'm 64
When Irish Eyes
Where Did Love Go
Where Is The Love
White Christmas
Why Do Fools Fall
Wien Bleibt Wien
Wind Beneath Wings
Wipe Out
With a Little Help
Woman
Wonderful World

Y

Yakety Sax
Yellow Brick Road
Yesterday
YMCA
You Light Up Life
You Send Me
You're 16
You're The Vain
You've Got Friend

Z

Zillertaler
Zu Gut Fuer Welt

Morceaux Concert Magic

Les mots en gras sont ceux qui composent le titre affiché sur l'écran LCD.

Children's Songs

Titre du morceau	Type	Paroles
Twinkle, Twinkle, *Little Star*	MP	✔
I'm A ***Little Teapot***	MP	✔
This Old Man	MP	✔
Mary *Had A* ***Little Lamb***	MP	✔
London Bridge	MP	✔
Row, Row, ***Row Your Boat***	MP	✔
Hickory Dickory *Dock*	EB	✔
Pop *Goes* ***The Weasel***	MP	
Good Morning *To You*	MP	✔
Frère Jacques	MP	✔
The ***Farmer In The Dell***	MP	✔
Bingo	EB	✔
Itsy, Bitsy Spider	MP	✔
Where, O Where Has My ***Little Dog Gone?***	EB	✔
The Muffin Man	MP	✔
Three Blind Mice	MP	✔
Old MacDonald *Had A Farm*	MP	✔
Did You Ever ***See A Lassie?***	MP	✔
Ten Little Indians	MP	
Brahm's Lullaby	SK	✔
Rock A Bye Baby	EB	✔
Here We Go Round *The Mulberry Bush*	MP	✔
Little Brown Jug	MP	✔
She'll Be Comin' *Around The Mountain*	EB	✔
Whistler And *His* ***Dog***	SK	
Polly Wolly Doodle	MP	✔

Christmas Songs

Titre du morceau	Type	Paroles
Hark *The* ***Herald Angels*** *Sing*	MP	✔
Jingle Bells	MP	✔
Deck The Halls	MP	✔
O Come ***All Ye Faithful***	MP	✔
Joy To The World	MP	✔
The First Noel	MP	✔
Silent Night	MP	✔
We Wish You A ***Merry Christmas***	MP	✔
What Child Is This?	MP	✔
Angels *We Have Heard* ***On High***	MP	✔
It Came Upon A ***Midnight Clear***	MP	✔
Away In A Manger	MP	✔
O Holy Night	EB	✔
O Tannenbaum ***(O Christmas Tree)***	MP	✔
The Twelve Days Of Christmas ***(12 Days of Christmas)***	MP	✔
We Three Kings *Of Orient Are*	MP	✔
O Little Town *Of Bethlehem*	MP	✔
Ave Maria	SK	

Patriotic Songs

Titre du morceau	Type	Paroles
My ***Country 'Tis Of Thee***	MP	✔
Battle Hymn *Of The Republic*	MP	✔
America *The Beautiful*	MP	✔
Yankee Doodle	MP	✔
Hail To The Chief	MP	✔
Washington Post *March*	SK	

Titre du morceau	Type	Paroles
*You're A **Grand Old Flag***	EB	✔
***Stars And Stripes** Forever*	SK	
Anchors Aweigh	SK	✔
*Under The **Double Eagle***	SK	

American Classics

Titre du morceau	Type	Paroles
Danny Boy	EB	✔
Down In The Valley	EB	✔
*Let Me **Call You Sweetheart***	EB	✔
Home Sweet Home	EB	✔
***My Bonnie** Lies Over The Ocean*	EB	✔
*In The **Good** Old **Summertime***	EB	✔
*For He's A **Jolly Good Fellow***	EB	✔
***Bill Bailey** Won't You Please Come Home*	EB	✔
***Give My Regards** To Broadway*	SK	✔
Clementine	MP	✔
Fascination	SK	
Home On The Range	MP	✔
*Take Me Out **To The Ballgame***	EB	✔
Auld Lang Syne	MP	✔
***Michael Row** The Boat Ashore*	MP	✔
Oh, Susanna	SK	✔
*On **Top Of Old Smokey***	EB	✔
Bicycle** Built **For Two	EB	✔
The Camptown Races	MP	✔
The Band Played On	EB	✔
*When **Johnny Comes** Marching **Home***	MP	✔
***When The Saints** Go Marching In*	EB	✔
Beautiful Dreamer	EB	✔
Ta Ra Ra Boom De Ay	EB	✔
Turkey In The Straw	SK	
*Blue **Bells Of Scotland***	MP	✔
Down By The Riverside	SK	✔
*By The Light Of The **Silvery Moon***	SK	✔
*Shine On **Harvest Moon***	SK	✔
***American Patrol** March*	MP	
Dixie	SK	✔
***Yellow Rose** Of Texas*	SK	✔
*I Love Coffee, I Love Tea (**Java Jive**)*	MP	✔
Arkansas Traveler	MP	✔
Old Kentucky Home	SK	✔
Red River Valley	EB	✔
The Entertainer	SK	
Old Folks At Home	SK	✔
Maple Leaf Rag	SK	
***After The Ball** Is Over*	EB	✔
After You've Gone	EB	✔
Thunder And Blazes	SK	
Annie Laurie	MP	✔
Wabash Cannonball	SK	✔
*I've Been Working **On The Railroad***	EB	✔
Grandfather's Clock	EB	✔

(continue)

EB: Easy Beat, MP: Melody Play, SK: Skilfull

Morceaux Concert Magic

Titre du morceau	Type	Paroles
Favorite Hymns		
Fairest Lord Jesus	MP	✔
Amazing Grace	MP	✔
Doxology	MP	✔
For The Beauty *Of The Earth*	MP	✔
O Worship The King	MP	✔
The ***Old Rugged Cross***	MP	✔
Holy, Holy, Holy	MP	✔
What A Friend *We Have In Jesus*	MP	✔
Rock Of Ages	MP	✔
Trust And Obey	MP	✔
Sweet ***Hour Of Prayer***	MP	✔
Just As I Am	MP	✔
Jesus Loves The ***Little Children***	MP	✔
How Great Thou Art	MP	✔
Great Is Thy ***Faithfulness***	MP	✔
A Mighty Fortress	MP	✔
Christ *The Lord* ***Is Risen*** *Today*	MP	✔
It Is ***Well With My Soul*** *(When Peace Like)*	MP	✔
Crown Him ***With Many Crowns***	MP	✔
Blest Be The Tie *That Binds*	MP	✔
Come Thou ***Almighty King***	MP	✔
My Jesus, *I Love Thee*	MP	✔
The Church's ***One Foundation***	MP	✔
Gloria Patri	MP	✔
The Solid Rock	MP	✔
Standing *On The* ***Promises***	MP	✔
I Need Thee *Every Hour*	MP	✔
Savior ***Like A Shepherd*** *Lead Us*	MP	✔
Stand Up, ***Stand Up For Jesus***	MP	✔
Onward *Christian* ***Soldiers***	MP	✔
All ***Hail The Power*** *Of Jesus Name*	MP	✔
To God Be The Glory	MP	✔
Classical Selections		
Andante *from Symphony No. 94 by Haydn*	MP	
Fur Elise *by Beethoven*	EB	
An Die Freude (Ode To Joy)	MP	
Clair De Lune *by Debussy*	SK	
Skater's Waltz	SK	
Peter And The Wolf	SK	
Minuet In G *by J.S. Bach*	SK	
Romeo And Juliet	SK	
Blue Danube Waltz	SK	
Sleeping Beauty *Waltz*	EB	
Gavotte *by Gossec*	SK	
Waltz Of The Flowers	SK	
Toreador Song *from "Carmen" by Bizet*	SK	
"Fledermaus" *by J. Strauss*	EB	
Norwegian Dance *by Grieg*	SK	
William Tell *Overture*	SK	
Can Can	SK	
Emperor Waltz	SK	
March Militaire *by Chopin*	SK	
Grand March *from "Aida" by Verdi*	SK	
Gymnopedie *by Sati*	SK	
Gypsy Chorus *from "Carmen" by Bizet*	SK	

Titre du morceau	Type	Paroles
Largo *from Symphony No. 9 by Dvorák*	SK	
Prelude In A *by Chopin*	MP	
Pizzicato Polka	SK	
Rondeau *by Mouret*	SK	
Voice Of Spring	EB	
Allegro Moderato *from Symphony Nr. 8 by Schubert*	SK	

Special Occasions

Bridal Chorus *from "Lohengrin" by Wagner*	MP	✔
Wedding March *from "Midsummer Night's Dream" by Mendelssoh*	SK	
Pomp And Circumstance	SK	
Mazel Tov	EB	

International Songs

When Irish Eyes *Are Smiling*	EB	✔
Hatikvah	MP	✔
My Wild Irish Rose	EB	✔
Hava Nagilah	EB	✔
Ich Bin ***Ein Musikant***	SK	
Chiapenacas	SK	
Funiculi Funicula	SK	✔
La Marseillaise	MP	✔
La Paloma	SK	✔
Santa Lucia	SK	✔
Habanera	SK	
La Bamba	SK	

EB: Easy Beat, MP: Melody Play, SK: Skilfull

Table des formes d'accords

Cette table décrit le doigté des 61 types d'accords et de leurs renversements que le piano CP reconnaît. Tous sont représentés en tonalité de Do, mais toutes les transpositions de ces accords dans les autres tonalités sont reconnues.
Les figures avec un astérisque (*) sont des doigtés simplifiés qui peuvent être reconnus dans le mode One-Finger.

C Maj

C7

C Δ7

C6 C sus4 C aug C b5

C6 9 C add9

C9

C11 C13

C7 sus4 C7 #5

C7 b5

C7 b9

Cm

Cm7

Cm6 Cm#5 Cm6 9

Cm9

Cm add9 — Cm7 11 — Cm9 11

C7 #9

C7 b9 11 — C7 #11 — C7 b9 #11 — C7 #9 #11

C9 13 — C9 11 13 — C9 #11 13 — C7 b9 13

C7 b9 11 13 — C7 #9 13 — C7 b13 — C9 b13

C7 #9 b13 — C7 b9 b13

Cm7 b5 — Cm7 b5 9 — Cm7 b5 b9

Cm7 b5 11 — Cm7 b13 — Cm7 11 b13

C Δ7 #5 — C Δ9 13

C Δ7 b5 — C Δ9 #11

C Δ9

C Δ7 13 — CΔ7 #11 13 — CΔ9 #11 13 — CΔ 9 #11 13

Cm9

C dim — C dimΔ7 — C dim b13

C dim 9 — C dim 11

Exemples de branchement

A. Utilisation d'enceintes extérieures

Le Concert Performer possède un amplificateur et des enceintes intégrées, qui génèrent un son puissant. Cependant, dans de grandes salles, ou même en extérieur, vous pouvez avoir besoin d'utiliser une amplification et des enceintes supplémentaires. Des câbles audio standard peuvent être branchés dans les prises Line Out stéréo du CP pour cet usage.

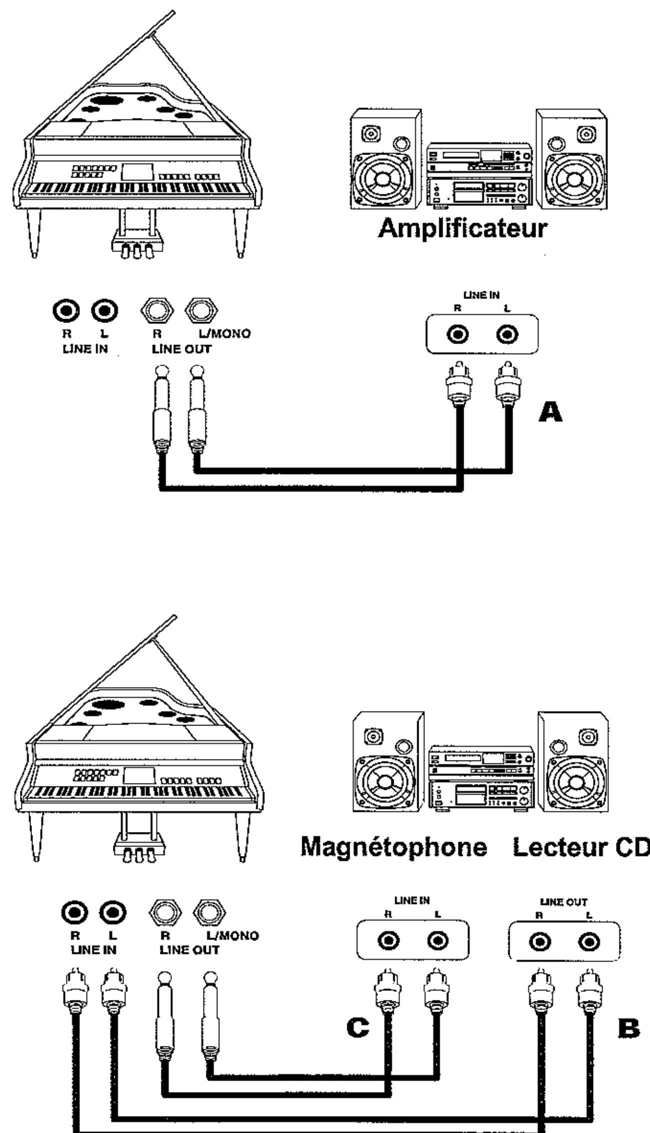
B. Utilisation du Concert Performer avec votre chaîne Hi-fi

Vous pouvez relier les sorties lignes de votre chaîne Hi-fi aux prises Line In de votre CP à l'aide d'un câble audio. Le son de votre chaîne (cassette, CD ou même radio) sera mixé avec le son du CP, et vous l'entendrez par les enceintes du CP. Cela vous permettra de jouer avec vos morceaux préférés !

Branchez le CP avec votre magnétophone ou votre lecteur CD, comme sur l'illustration.

C. Enregistrez votre interprétation avec votre magnétophone.

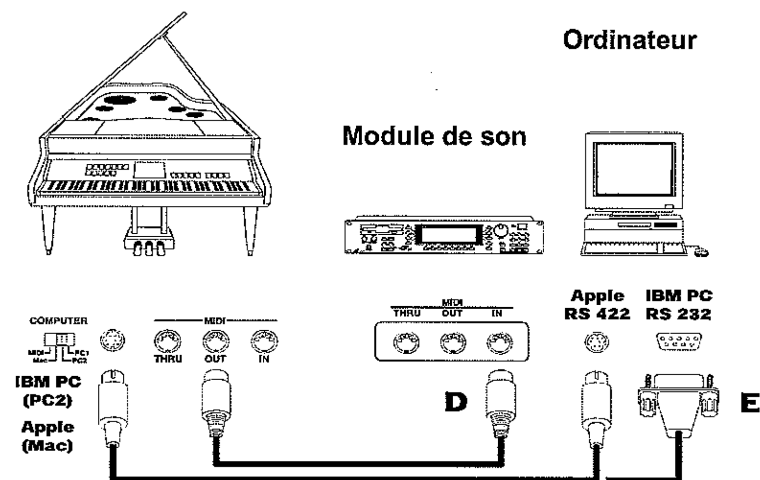
Lorsque vous faites un morceau à l'aide de l'Enregistreur de CP vous n'enregistrez pas de l'audio, mais plutôt des données numériques que le CP traduira en signal audio. Ainsi, même si vous pouvez enregistrer un morceau complet sur une disquette, vous ne pourrez l'écouter que si vous insérez la disquette dans un appareil MIDI qui soit capable de la comprendre.
Vous pouvez, bien sûr, faire un enregistrement audio sur un magnétophone de ce que vous jouez sur le CP, ou de votre morceau joué par l'Enregistreur. Les prises stéréo Line Out, à l'arrière, peuvent être reliées à l'entrée de votre magnétophone à l'aide d'un câble audio. Tous ce que vous entendez par les enceintes du CP est aussi envoyé vers les prises Line Out. Vous n'aurez qu'à mettre votre magnétophone en enregistrement, à appuyer sur PLAY sur le CP, et à vous asseoir pendant que le CP joue votre morceau et que votre magnétophone l'enregistre.
Vous pouvez aussi relier un lecteur de CD aux prises Line In du CP comme décrit ci-dessus, et enregistrer votre interprétation en même temps que la musique jouée par le CD.



D. Utilisation du Concert Performer avec un instrument MIDI externe

Le MIDI vous permet d'étendre les possibilités de création du CP en lui connectant, par exemple, un synthétiseur, un module de son, ou un séquenceur.

Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI Out du CP à la prise MIDI In de l'autre appareil. De même, reliez la prise MIDI Out de l'autre appareil à la prise MIDI In du CP.



E. Utilisation du Concert Performer avec votre ordinateur

Votre ordinateur peut également être utilisé comme un appareil MIDI. Rien de surprenant à cela, si l'on considère que la plupart des claviers MIDI et des modules de son ne sont de nos jours essentiellement que des ordinateurs qui sont dédiés à la génération de son. Pour rendre votre ordinateur compatible MIDI, vous devrez obtenir un câble, une carte, ou un module d'interface qui vous permettra de brancher physiquement votre câble MIDI. Pour plus d'information à propos de ces systèmes d'interface, consultez votre revendeur musique ou informatique le plus proche. Lorsque votre ordinateur est connecté à votre Concert Performer, vous pouvez le considérer comme une puissante extension des capacités musicales propres au CP. Il existe des centaines de logiciels avec lesquels vous pouvez tout faire, de l'apprentissage des bases du piano à la création de musiques pour vos vidéos, ou à la composition de la prochaine grande symphonie numérique.

Si vous ne désirez pas acheter une interface MIDI pour votre ordinateur, ne désespérez pas. Le Concert Performer possède une interface interne spéciale qui peut simplifier la connexion. Le CP peut être relié directement à l'arrière de votre ordinateur par un câble série spécial équipé d'une prise RS422 à son extrémité qui se branche dans le CP, et d'une prise appropriée à l'autre extrémité dont le type dépendra du type de prise série de votre ordinateur.

Pour que le CP et votre ordinateur puissent communiquer correctement à travers ce câble série spécial, vous devrez d'abord sélectionner le type de votre ordinateur à l'aide du commutateur d'interface situé sur le CP, juste à côté de la prise.
Sélectionnez PC2 pour un PC IBM ou compatible. Sélectionnez Mac pour un ordinateur Macintosh. PC1 est utilisé seulement pour certains types d'ordinateurs NEC.

Spécifications

	CP200
Keyboard	88 Wooden Keys, Enhanced AWA Grand
Polyphony	Maximum 128
Preset Sounds	300 including Drum kits, 20 User Sounds
Styles	128 Styles (4 Variations per Style) Maximum 20 User Styles
Style Controls	Start/Stop, Intro/Ending, Fill-in (4 per Style), Fade Out, Sync Start, Tap Tempo
Metronome	♩= 10–300, 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8
Auto-Accompaniment	Fingered, One Finger, Full Keyboard, Bass Inversion, Harmony (10 types)
Song Stylist	399 Songs
Conductor	Easy Conductor, Advanced Conductor, 40 User Conductors
Effects	Chorus (5), Flanger (2), Ensemble, Celeste, Delay (3), Auto Pan, Tremolo, Tremulant, Phaser (2), Rotary Speaker (3), Auto Wah, Enhancer, Distortion, 3D, Reverb (Room1/2, Stage1/2, Hall1/2, Plate), 10 Effects for Microphone Input
Temperaments	9 Types and one User Temperament
Other Features	One-Two Play, 80 Registrations (40 User Registrations), Concert Magic (176 Preset Songs), Auto Phrase Generator, Style Convert, Help, 4 Parts (Right 1/2, Solo, Left), 3-Part Layer, Split (Selectable Split Point), Mixer, Master Volume, Accompaniment Volume, Transpose, Octave Shift, Tune, Sympathetic Resonance, Virtual Voicing, Touch Curve Selection (Light1/2, Normal, Heavy1/2, Off), Portamento, MIDI (16 Part Multi-Timbral Capability)
Recorder	16 Tracks and separate Style, Chord and Tempo tracks, Punch-In Recording, Step Recording, Editing capability, The total memory capacity of the recorder is approximately 50,000 notes. Disk Song Play (Reads/Writes Standard MIDI file format, Lyrics)
Pedals	Sustain (8-Step Sensitive), Sostenuto, Soft, (15 Functions can be assigned.)
Jacks	Headphones (2), LINE IN (L, R), LINE OUT (L/MONO, R), MIC IN MIDI (IN, OUT, THRU), Serial Interface for the Personal Computer
Disk Drive	3.5" floppy Disk Drive (2HD/2DD, DOS format)
Output Power	200 W
Speakers	25 cm Woofer x 1, 15 cm x 23 cm Mid x 2, 8 cm Tweeter x 2, 2.5 cm Dome Tweeter x 4
Power Consumption	250 W
Finish	Ebony Polish
Dimensions (W x D x H)	149 x 160 x 99 cm
Weight (without bench)	195 kg

Format des données MIDI

Exclusive Data Structure

1	F0	Start code
2	40	Kawai's ID number
3	00–0F, 7F	MIDI channel (7F: Multi)
4	10	Function code
5	00	Group code. 00 indicates an electronic instrument. 04 indicates an electronic piano.
6	42	Machine code. 42 indicates theSP-10. 04 indicates the CP Series Piano.
7	Command MSB	See the following table. mmH
8	Command LSB	See the following table. I I H
9	Data	See the following table. vvH
10	F7	End code

Exclusive Data—Receiving

• System Parameter MIDI channel.=7FH, Group code=00H, Machine code=42H

MSB	LSB	DATA			
00H	7FH	01H	System reset		
00H	00H	v0H–v3H	Master tuning	(v0H,v1H,v2H,v3H=nibbled 4bit data) vv:0018H–0400H–07E8H (-100–0–+100 cents)	default=0400H
00H	04H	vvH	Master volume	vv:00H–7FH	default=7FH
00H	05H	vvH	Master coarse tuning	vv:28H–58H (-24–0–+24 semitones)	default=40H
00H	06H	vvH	Master panpot	vv:00H–40H–7FH (L64–0–R63)	default=40H

• Reverb & Chorus Parameter MIDI channel.=7FH, Group code=00H, Machine code=42H

01H	30H	vvH	Reverb macro	v0: Room2, v1: Room1, v2: Stage2, v3:	default=04H
01H	38H	vvH	Chorus macro	v0: Chorus1, v1: Chorus2, v2: Chorus3,	default=02H
01H	3FH	vvH	Chorus send to reverb	vv:00H–7FH (0–100%)	default=00H

• Part ParameterMIDI channel.=0H–FH, Group code=00H, Machine code=42H

10H	15H	vvH	Drum part on/off	vv:0,1 (off,on)	default=00H, (10ch:01H)
10H	1FH	vvH	Universal Control change number	vv:00H–5FH (0–95)	default=10H
10H	40H	v0H–vBH	Scale tuning	v0: C, v1: C#, v2: D, v3: D#, v4: E, v5: F, v6: F#, v7: G, v8: G#, v9: A, vA: A#, vB: B 00H–40H–7FH (-64–0–+64 cents)	default=40H
20H	00H	vvH	Modulation/Pitch	vv:28H–40H–4CH (-24–0–+12 semito	default=40H
20H	01H	vvH	Modulation/Filter cutoff	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	02H	vvH	Modulation/DCA level	vv:00H–40H–7FH (-100–0–+100%)	default=40H
20H	03H	vvH	Modulation/LFO speed	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	04H	vvH	Modulation/Vibrato depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=0AH
20H	05H	vvH	Modulation/Growl depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	06H	vvH	Modulation/Tremolo depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	10H	vvH	Bender/Pitch	vv:28H–40H–4CH (-24–0–+12 semito	default=42H

20H	11H	vvH	Bender/Filter cutoff	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	12H	vvH	Bender/DCA level	vv:00H–40H–7FH (-100–0–+100%)	default=40H
20H	13H	vvH	Bender/LFO speed	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	14H	vvH	Bender/Vibrato depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	15H	vvH	Bender/Growl depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	16H	vvH	Bender/Tremolo depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	20H	vvH	Channel pressure/Pitch	vv:28H–40H–4CH (-24–0–+12 semito	default=40H
20H	21H	vvH	Channel Pressure/Filter cutoff	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	22H	vvH	Channel Pressure/DCA level	vv:00H–40H–7FH (-100–0–+100%)	default=40H
20H	23H	vvH	Channel Pressure/LFO speed	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	24H	vvH	Channel Pressure/Vibrato depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	25H	vvH	Channel Pressure/Growl depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	26H	vvH	Channel Pressure/Tremolo depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	40H	vvH	Universal control/Pitch	vv:28H–40H–4CH (-24–0–+12 semito	default=40H
20H	41H	vvH	Universal control/Filter cutoff	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	42H	vvH	Universal control/DCA level	vv:00H–40H–7FH (-100–0–+100%)	default=40H
20H	43H	vvH	Universal control/LFO speed	vv:00H–40H–7FH (-64–0–+64)	default=40H
20H	44H	vvH	Universal control/Vibrato depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	45H	vvH	Universal control/Growl depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H
20H	46H	vvH	Universal control/Tremolo depth	vv:00H–40H–7FH (0–127)	default=00H

• Effects MIDI channel.=7FH, Group code=04H, Machine code=04H

10H	00H	vvH	Effect type (Parameter1,2. Default=2)	
10H	01H	vvH	Parameter 1	
10H	02H	vvH	Parameter 2	
10H	03H	mmH, llH	Effect on/off for MIDI Channel. mm:0—Fch, ll:1=on, 0=off	* GM Reset turns all channels off
10H	04H	vvH	Effect exclusive part. vv=0:Solo, 1:Right1, 2:Right2, 3:Left	
10H	05H	vvH	Effect send to Reverb vv:0—7F(0—100%)	
10H	06H	vvH	Effect send to Chorus vv:0—7F(0—100%)	

Exclusive Data—Transmitting

• Reverb & Chorus Parameter MIDI channel.=7FH, Group code=00H, Machine code=42H

01H	30H	vvH	Reverb macro (Reverb in the Mixer)
01H	38H	vvH	Chorus macro (Chorus Select)

• Part Parameter MIDI channel.=0H–FH, Group code=00H, Machine code=42H

10H	15H	vvH	Drum part setting (Sound Select)

• Effects MIDI channel.=7FH, Group code=04H, Machine code=04H

10H	00H	vvH	Effect type (Effect Select)
10H	01H	vvH	Parameter 1 (Effect Select)
10H	02H	vvH	Parameter 2 (Effect Select)
10H	03H	ppH, vvH	Effect on/off (Effect Select)

Universal Exclusive—Receiving

Non-real-time
- GM reset

Real-time
- Master volume
- Master fine tuning
- Master coarse tuning

Universal Exclusive—Transmitting

Real-time
- Master volume

Additional Control Change—Receiving

RPN MSB/LSB

00/00	Pitchbend sensitivity
00/01	Fine tuning
00/02	Coarse tuning
7F/7F	RPN null

NRPN MSB/LSB

01/08	Vibrato rate	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/09	Vibrato depth	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/0A	Vibrato delay	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/20	Brightness (Filter cutoff)	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/21	Harmonic content (Filter resonance)	(0x0e–0x4a)
01/63	Attack time	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/64	Decaly time	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
01/66	Release time	value = -50–0–+50 (0x0e–0x40–0x72)
18/kk	Coarse tuning for individual key	value = 0x00–0x7f, kk=note number
1A/kk	Level for individual key	value = 0x00–0x7f, kk=note number
1C/kk	Panpot for individual key	value = 0x01–0x7f, kk=note number
1D/kk	Reverb send for individual key	value = 0x00–0x7f, kk=note number
1E/kk	Chorus send for individual key	value = 0x00–0x7f, kk=note number

Additional Control Change—Transmitting

RPN MSB/LSB

00/00	Pitchbend sensitivity (Glide pedal)

NRPN MSB/LSB

01/08	Vibrato rate (Modulation pedal)

Tableau d'implémentation MIDI

Modèle: Kawai Piano numèrique CP200

Date: October, 2000
Version 1.0

Function		Transmit*	Receive	Remarks
Basic	Default	1**	1 – 16	**Accompaniment
Channel	Changes	1 – 16**, Off	X	9, 10, 11–16
Mode	Default	3	3	
	Messages	X	3, 4 (M=1)	
	Altered	*********	*********	
Note		0 – 127	0 – 127	
Number	True voice	*********	0 – 127	
Velocity	Note ON	O 9nH v=1–127	O	
	Note OFF	X 9nH v=0	X 8nH, 9nH v=0	
After	Key's	X	X	
Touch	Ch's	X	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank select
	1	O	O	Modulation
	5	X	O	Portamento time
	6, 38	O	O	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Panpot
	11	X	O	Expression pedal
	64	O	O	Hold 1 (Sustain pedal)
	65	X	O	Portamento
	66	O	O	Sostenuto pedal
	67	O	O	Soft pedal
	69	O	O	Hold 2
	84	X	O	Portamento control
	91	O	O	Reverb send level
	93	O	O	Chorus send level
	98, 99	O	O	NRPN LSB/MSB
	100, 101	O	O	RPN LSB/MSB
Program		O	O	
Change	:True #	*********	0 – 127***	***Number 1 – 128
System Exclusive		O	O	
Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune	X	X	
System	: Clock	O	O	
Real Time	: Commands	O	O	
Aux	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controller	X	O	
	: All Notes Off	O	O	
	: Active Sense	O	O	
	: Reset	X	X	
Notes		* Recorder function doesn't conform this chart.		

Mode 1: OMNI ON, POLY　　Mode 2: OMNI ON, MONO　　O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY　　Mode 4: OMNI OFF, MONO　　X: No